# AMIGA REVUE

L 9693 - 67 - 30,00 F-

ISSN 1151-5155

Juin 1994 N°67 - 30 F. - Canada : $8,50 - Suisse : 9,40 FS. - Belgique : 219 FB.

**ÉDITORIAL : ..... 3**
*par Antoine Occhipinti*

**BRÈVES : ..... 4**
*par toute la bande*
Pour tout savoir de l'actualité de l'Amiga, son présent, son avenir...

**LE CHIPSET AAA : ..... 8**
*par Stephan Schreiber*
Les informations que Commodore ne voulait pas dévoiler sur le «triple A» sont enfin à votre disposition !

**SERVICE DISQUETTES : ..... 10**
Téléchargez, qu'y disaient, téléchargez.

**GIVE AWAY : ..... 11**
Le gagnant du premier Give Away est d'Aurillac et il a sa photo dans le journal. Et vous, ça vous dirait, uh ?

**PAR LA MAIN : ..... 14**
*par Christophe Carel*
Et dire que vous ne saviez pas à quoi sert votre Startup-Sequence...

**REPORTAGE : ..... 16**
*par Jean-Marc Viotti*
Le meilleur moyen pour un architecte de concevoir de beaux immeubles est encore d'utiliser son Amiga.

**REPORTAGE : ..... 18**
*par Antoine Occhipinti*
Le premier centre Univers Micro Kid's a ouvert ses portes à Paris 18ème.

**REPORTAGE : ..... 19**
*par Sébastien Lubrano*
Lee Stranahan de Newtek et CIS vous présentent en exclusivité, LightWave, le ray-traceur des années 90.

**REVUE DE PRESSE : ..... 22**
*par Rachid Ouadah*
Do you speak Amiga ? The tour of le world of the spécialiseude presse.

**REPORTAGE : ..... 25**
*par Laurent Christophe et Rachid Ouadah*
Les démos, Saturne rond. Accroche-toi au pinceau, j'enlève le Chelles.

**PROGRAMMATION : ..... 30**
*par Michael Nandzig*
Le premier épisode d'une série d'initiation à l'Assembleur, écrite par un lecteur, pour les lecteurs.

**PROGRAMMATION : ..... 32**
*par Philippe Agnisola*
N'importe quoi pourvu qu'ç'Amos...

**PROGRAMMATION : ..... 34**
*par Raphael Bouaziz*
Amateurs de prise de tête, Raphael vous entraîne dans le mode fascinant des fractales. Garçon, deux aspirines !

**DOMAINE PUBLIC : ..... 38**
*par Carlos Recatala*
Toutes les dernières nouveautés sont ici répertoriées (et disponibles sur Minitel, ça bas de soie).

**Attention, nouvelles coordonnées :**
**Amiga Revue**
**13, rue de Paris**
**92100 Boulogne-Billancourt**
**Tél : (1) 46 04 74 68**
**Fax : (1) 48 25 98 06**

**Le dessin de couverture a été réalisé sur *Amiga* par Jean-Marc Viotti.**

**AMIGAMES N°2**

**Cahier détachable réalisé sous la direction de Sébastien Lubrano**

**LE JEU DU MOIS**

**DARKMERE : ..... 44**
**ISHAR III : ..... 46**
**SIERRA SOCCER : ..... 48**
**JAMES POND III : ..... 50**
**THE ULTIMATE PINBALL QUEST :... 51**
**SUPER METHANE BROS. : ..... 52**
**QUIK : ..... 53**
**MESSAGE DANS LA BOUTEILLE : ... 54**
**PREVIEWS : ..... 56**

**DÉMOS : ..... 42**
*par Laurent Christophe et Rachid Ouadah*
Ils ne dorment donc jamais, les demomakers ? Entre deux parties, ils trouvent encore le temps de coder...

**VIDÉO : ..... 62**
*par Micky Chabane*
Saviez-vous que pour monter, il fallait une table ? Notre amie Micky (j'insiste sur le "e" de "amie") vous en présente quelques unes.

**IMAGE 3D : ..... 66**
*par Pascal Rimbault*
J'en ai une bien bonne à vous apprendre : un mobile, ça bouge ! Etonnant, non ?

**SON : ..... 69**
*par Tonton Antoine*
Tout ce que vous ne savez pas sur les synthés, Tonton vous l'explique.

**INFOGRAPHIE : ..... 73**
*par Olivier Duval*
Tex Avery n'est pas mort, la preuve !

**AVANT-PREMIÈRE : ..... 78**
*par Stephan Schreiber*
Wordworth 3 peut-il prétendre au titre de Roi des traitements de texte sur Amiga ? Ca se pourrait bien...

**AVANT-PREMIÈRE : ..... 80**
*par Antoine Occhipinti*
DSS 3.0 + Flipper de CIS = 16 bits pour A1200 ! Le DSP-56 de Xanadu.

**TEST LOGICIEL : ..... 82**
*par Patrick-Marc Rousseau*
Imagine 3.0, ça banque illico !

**TEST LOGICIEL : ..... 84**
*par Pascal Anquetil*
Caligari 24, la 3D apprivoisée.

**MINITEL : ..... 88**
*par Saint Draume*
Le 3615 Amiga Revue est en mutation ! Allez y faire un tour, pour voir...

**RAPIDO TEST : ..... 89**
*par Stephan Schreiber*
FrameMachine : ah que ouais !

**TEST MATÉRIEL : ..... 90**
*par Micky Chabane*
Un petit camescope pas cher du tout, le Sony Tri CCD-VXE : 20 000 brouzoufs seulement. C'est donné, kwâ...

**COURRIER : ..... 91**
*par nous et vous*
Tu la poses, ta question, dis ? Tu la poses ?

**PETITES ANNONCES : ..... 94**
*par Belenos !*
Franchement, vous feriez mieux de vous abonner, vos P.A. seraient gratuites.

**BOTTIN : ..... 98**
*Partons !*
Le Who's who du Gothamiga.

◆ Nous tenons à vous remercier très chaleureusement pour toutes les marques d'encouragement que vous nous avez témoignées soit par téléphone, soit par courrier au sujet de notre nouvelle formule.
Ainsi, le simple fait que nous réalisions désormais **Amiga Revue** sur... **Amiga** a déclenché une véritable avalanche de réactions positives. Les défauts majeurs de notre précédent numéro sont, pensons-nous, maintenant corrigés : nos *grabs* d'écrans sont désormais réalisés avec une *VLab* (c'est mieux que des bêtes photos d'écran, non ?) et, d'autre part, nous sommes en train de nos équiper d'*Ion*, l'appareil photo numérique de chez **Canon** : les *scans* seront donc limités au strict minimum, ce qui vous garantit des images d'une qualité optimum (ce n'était pas un luxe, avouons-le !).
Nous ne sommes pas peu fiers de vous présenter ce n° **67** "revu et corrigé" en fonction de vos pertinentes remarques.

◆ Décidément, il est bien compliqué de planifier quoi que ce soit en cette période-charnière pour l'avenir de notre chère machine : Après un suspense interminable, la curieuse (et pitoyable !) débandade de certains intervenants du marché **Amiga**, les rumeurs les plus folles, les nouvelles les plus contradictoires, nous nous sommes pratiquement tous trouvés au bord du *K.O.* technique et il se peut même que certains n'y survivent pas...
Nous espérions pouvoir être les premiers à pouvoir vous **confirmer** la reprise de **Commodore Corp.** par la société **Samsung**, mais l'annonce officielle la maison-mère de Séoul tarde tant que nous nous sommes vus contraints de cesser de reculer indéfiniment notre sortie en kiosque et donc de paraître sans pouvoir le faire.
Et nous le regrettons car, en effet, ne tournons pas autour du pot plus longtemps, la piste **Samsung** semble devoir être définitivement (ces lignes sont écrites le lundi 20 Juin à 9 h 47 !) la bonne, mais, sans confirmation officielle de la part de la *Direction Générale* de cette société, nous sommes évidemment tenus à une prudente réserve.
Donc, je vous l'annonce *sous prudente réserve* : **Samsung** a racheté **Commodore Corp.**
Bon, je vous l'accorde, ça n'est pas le *scoop* du siècle et on commençait même sérieusement à s'en douter, mais, la presse **Amiga** partant en vacances, vous risquiez donc de rester encore sur des charbons ardents pendant deux longs mois...
De toutes façons, rassurez-vous : étant donné que nous avons renoué avec un rythme de parution *normal*, (c'est-à-dire que nous publions désormais 12 numéros par an au lieu de 11 anciennement, celui de Juillet / Août étant, en fait, un numéro *double*), nous nous rattrapperons le mois prochain, en publiant, pour tous ceux que l'avenir de l'**Amiga** intéresse, dans notre n°**68** daté d'Août (parution 15/20 Juillet), un dossier, le plus complet possible sur cette bien intéressante affaire, ainsi qu'un reportage sur la société **Samsung** et, éventuellement, une interview de ses dirigeants, histoire de connaître leur propre vision du futur de notre machine...

# AMIGA FOR EVER

par Antoine Occhipinti

◆ En attendant, voici le résultat d'une enquête minutieuse, menée par un de nos collaborateurs dans les milieux financiers... et il s'y connaît, le bougre !
Je la livre, telle que, à votre méditation :

*Si tout le monde est d'accord pour dire que les dirigeants de **Commodore** n'ont jamais brillé par leur compétence en matière de marketing, entraînant l'entreprise dans la spirale que l'on sait, ce que l'on connaît moins (et les conséquences sont un désastre pour les actionnaires, les développeurs, les revendeurs et enfin les utilisateurs), c'est leur génie machiavélique en matière financière.*
*Une entreprise ne fabrique pas des produits, elle fait du profit. Si elle n'en fait plus, le produit qu'elle fabrique, accessoirement, n'a plus lieu d'exister.*
*Voilà : le principe est simple comme bonjour.*
*Le staff de **Commodore** a vu venir le coup de loin, pas les actionnaires. Depuis 1990, les bénéfices de **Commodore** ne cessaient de baisser. Bien qu'ayant réduit de manière drastique les charges d'exploitation au niveau international en 1993, l'exercice s'est traduit par une immense braderie des produits maison, puisque pas moins de 843 millions de dollars de produits (prix d'achat ou coût de fabrication) n'ont permis de réaliser que seulement 591 millions de dollars de ventes. Difficile, dans ces circonstances de dégager des bénéfices.*
*Vous qui pleurez devant votre **Amiga**, vous sentant à juste titre orphelins, vous pouvez quand même vous imaginer qu'avec le parc existant, votre machine préférée a encore de beaux jours devant elle. Mais que diriez-vous si vous étiez un petit actionnaire, comme il y en a des milliers, qui, ayant acheté ses "Chicken Head" (NDLR : saubriquet relatif au sigle de **Commodore** qui a, il est vrai, une vague ressemblance avec la tête de ce charmant volatile.) $4,62 pièce (28 F) en mai 1993, se retrouve dans la quasi obligation de vendre au mieux à $0,37 (2,20 F) au repreneur de la firme ?*
*Evidemment, à ce prix, beaucoup de racheteurs professionnels se mettent sur les rangs. Même les filiales anglaise et allemande, bénéficiaires, étaient prêtes à reprendre le flambeau. On pensait aussi à **Philips** (concurrent), **Sony** (grand diversificateur, **Hewlett Packard** (créan... heu, pardon, partenaire), etc. C'était compter sans le staff **Commodore** qui avait déjà bouclé sa reprise par le principal fournisseur de moniteurs et gros créancier - **Samsung** donc, pour ne pas le citer -, dont l'importance internationale croissante, dans le domaine du consumérisme électronique, notamment n'est plus à démontrer.*

## COMMENT ?

***1er Acte :** se placer sous législation des Bahamas en transférant le siège de la maison-mère ;*

***2ème Acte :** "assainir" le groupe en liquidant toute filiale fragile, de santé précaire, ou récalcitrante (France, Australie, Espagne, etc.) ;*

***3ème Acte :** profitant de la législation, déposer le bilan et laisser s'effondrer le cours de l'action ;*

***4ème Acte :** obtenir la liquidation judiciaire et suspendre la cotation au New-York Stock Exchange (Bourse de NY) ;*

***5ème Acte :** annoncer, à grands renforts de sous-entendus, mais très officieusement (!) qu'un "repreneur serait" en cours de négociations ;*

***6ème Acte :** diviser les partenaires traditionnels, importateurs, distributeurs, développeurs, utilisateurs, en laissant courir les rumeurs les plus contradictoires et brisant toute réaction ou synergie de ces derniers, afin de rompre définitivement avec la dynamique existante ;*

***7ème Acte :** dynamiser, par contre, un produit-phare (console **CD32** ou équivalent), seul susceptible de renouer avec le profit à court terme sur un marché où **Nintendo** et **Sega** s'essouflent, et assurer ainsi l'entrée fracassante et solidement fondée d'un grand constructeur d'électronique de loisir dans le domaine tant convoité du multimédia.*
*Rideau.*

***Jay Miner**, créateur génial d'un super-ordinateur de jeu qui s'est appelé **Amiga** en 1985, doit être comblé : c'est le concept d'origine qui est mis en valeur aujourd'hui.*

***Le vilain rapporteur***

◆ Je tiens, pour conclure, à saluer l'arrivée parmi nous de nouveaux collaborateurs : **Pascal Anquetil**, **Michael Nandzig** et **Patrick-Marc Rousseau**, ainsi que la sympathique équipe d'**Amiga Storm**, "*le plus luxueux des fanzines*" venue partager notre aventure avec armes et bagages : voici qui va donner du sang neuf à notre vénérable magazine qui, je vous le rappelle, fêtait quand même, le mois dernier son 6ème anniversaire, ce qui est déjà considérable dans le monde de la Presse en général, mais vraiment peu courant dans la Presse spécialisée, particularité que nous partageons d'ailleurs avec notre très estimé confrère **Amiga News**, de quelques mois seulement notre cadet.

## HISTOIRE D'E

**SEREL**, l'un des principaux fournisseurs de composants et excellent *SAV* sur notre machine, a subi tout dernièrement une bien mystérieuse intervention chirurgicale : nous n'avons pas vraiment pu savoir ce qui s'est réellement passé, mais force nous est de constater que *SEREL* est bel et bien devenu **SERELE** (pour **SER**vice **ELE**ctronique)...
Nous n'en dirons pas plus, sauf que la nouvelle structure, toujours dirigée par **Jean Jacques Boulet**, a les mêmes caractéristiques et activités qu'auparavant. On respire !

## CARNET ROSE

Nous avons le plaisir de vous annoncer la naissance d'un nouveau (décidément !) confrère : **Amiga Spécial**.
Comme son nom l'indique, ce gros et gras magazine (128 pages, trimestriel, 45 F) traitera, par thèmes, de tout ce qui touche à l'*Amiga*. Indispensable, donc !
En fait, **Amiga Spécial** est un petit cousin d'**Amiga Revue** puisqu'il en partage l'essentiel de l'équipe rédactionnelle.
Sommaire du premier numéro : ***L'Environnement*** (*parution prévue :* aux alentours du 20 Juillet). Retenez-le chez votre libraire !

## WorldWide COMMUNIQUE

**Interceptor** arrêtant la diffusion du **Journal des RTC,** nous avons le plaisir de vous informer que celui-ci sera désormais réalisé par une nouvelle équipe.
Comme principales nouveautés, on peut noter le changement du titre, qui devient **Le Monde des RTC**, le format, qui passe en A5 (plus pratique), l'apparition de la couleur et, *last but not least*, la périodicité qui devient bimestrielle. Le prix, pour sa part, passe à 20 F et celui de l'abonnement (6 numéros) à 85 F.
Pour toutes informations complémentaires, contacter :

**WorldWide Revue**
**28, rue de l'Indépendance**
**95330 Domont**

## Deluxe Paint V

Pas moins d'un million de **DeluxePaint**, *upgrades* compris, ont étés vendus dans le monde ! **Deluxe Paint V** sortira fin Septembre. Il devrait être plus rapide. De plus, *ARexx* sera implanté. Désormais, il sera possible de gérer les effets de transparence. De nouvelles fonctions d'animation sont prévues. Enfin, on aura du *True Color 24 bits* dans tous les modes. Youpie !

## AMIGA REVUE RECRUTE

- un Maquettiste expérimenté sur **PPage** et habitant la Région Parisienne.
- des collaborateurs connaissant bien le milieu du jeu
- des développeurs *soft* sur **Amiga**
- des auteurs sur **Amiga**

- Contacter la Rédaction -

## NOUVELLES DU FRONT

A l'heure où nous mettons sous presse, il semble définitivement acquis que ce soit bien ***Samsung***, le géant Sud-Coréen, qui a finalement racheté ***Commodore***.
Nous, à **Amiga Revue**, et nonobstant les pisse-vinaigre et autres catastrophistes de tous poils qui prédisaient la mort et l'enterrement de notre machine, nous pensons que ce rachat, par le principal créancier de la *Corp.*, est, finalement une excellente chose.
D'abord, nous, nous avons toujours refusé, contre vents et marées, de croire à la mort de l'**Amiga** et nul ne peut le contester puisque nous avons racheté **Amiga Revue** alors que la situation s'était déjà bien dégradée, vous vous souvenez ?
Ensuite, comme beaucoup de vieux utilisateurs ***Commodore***, nous en étions arrivés, et ce, depuis longtemps, à la conclusion que le succès des *C64* et autres *Amiga* s'était fait non pas grâce, mais bien plutôt MALGRÉ ***Commodore*** qui, s'il était - et reste - à nos yeux un excellent développeur/constructeur, détient sans nul doute le pompon du plus mauvais communicateur informatique ayant jamais existé !
Des machines géniales entre les mains de *merchandiseurs* minables : ce qui devait arriver a donc fini par se produire...
Qui va pleurer sur la disparition de **Commodore** ? En fait, on en était même arrivé à se dire : *N'importe qui, mais pourvu que ce ne soit PLUS* **Commodore** *qui s'occupe de notre cher* ***Amiga*** *!*
Bien que nous ne désespérions pas de prendre contact directement avec la Direction de la société **Samsung** pour pouvoir vous informer, voici déjà quelques chiffres la concernant.
**Samsung**, c'est :

- 180 000 personnes
- 17 usines (dont 6 en Europe)
- 245 milliards de francs de chiffre d'affaires
- présent dans 55 pays
- 25 filiales dans le monde (*Samsung Electronics* pour la France)
- Investissements et formation : 20 milliards/an

1er groupe industriel coréen (il représente 15% du PNB !), 18ème entreprise mondiale, **Samsung** est également :

- Moniteurs couleurs : n°1
- Mémoires DRAM : n°1
- Magnétrons : n°2
- Magnétoscopes : n°2
- Lecteurs vidéo CD : n°3
- Téléviseurs : n°4
- Lecteurs CD : n°5

Pour M. **Lee Hun Hee**, Président de la société, (depuis sa nomination en 1987, l'actif du groupe a progressé de 250% !) *innover* est un maître mot. S'il a jugé bon de racheter **Commodore**, c'est pour l'exploser, peut-être ?
Vous croyez ça, vraiment ?

## AMIGA STORM ENTRE DANS AMIGA REVUE

Parce qu'il est nécessaire d'unir ses forces et son savoir faire pour pouvoir progresser et faire remonter l'image de marque de l'**Amiga**, l'équipe d'**Amiga Storm** a décidé, avec celle d'**Amiga Revue**, de combattre ensemble aux côtés de l'**Amiga**. En effet, grâce à l'expérience d'**Amiga Revue** et au dynamisme d'**Amiga Storm**, nous essaierons de faire connaître l'**Amiga** à tous ceux qui croient que c'est uniquement une machine de jeux. Pour tous ceux qui ont connu et apprécié **Amiga Storm**, ne vous inquiétez pas, vous retrouverez la plupart de nos rubriques dans **Amiga Revue**, avec vos rédacteurs préférés, c'est-à-dire **Philippe Bardet, Stéphane Boll, Raphael Bouaziz, Christophe et Sébastien Rabaté**, et votre serviteur, **Christophe Carel**.

Pour les abonnés d'**Amiga Storm**, **Antoine Occhipinti** a eu la gentillesse de reporter les abonnements dans **Amiga Revue**.
Pour tous ceux qui croient encore à l'**Amiga**, et qui ne sont pas passés de l'autre côté du mur (sur **PC**), alors rejoignez-nous tous en vous abonnant à **Amiga Revue**.

P.S. : Sachez quand même que les numéros 1, 2 et 3 d'**Amiga Storm** sont toujours en vente, en stock limité, pour le prix de 15 F le numéro à l'adresse suivante :

**Amiga Storm,**
**Chemin Beauchet, 78490 Galluis.**

**Christophe CAREL**

## CARNET ROSE (Bis)
## C'est la saison ?

Ouverture d'un ***BBS*** ou *Babillard Electronique* sur Strasbourg (67) : ***Xanadu*** (rien à voir avec la société d'informatique musicale).
Son *SysOp* (opérateur système), **Daniel Bender**, le met gracieusement à la disposition du public, les débutants sont acceptés et même encouragés.
Ce *BBS* fournit aussi l'accès au réseau *FidoNet* (messagerie si l'on veut...) et, prochainement, l'accès au réseau ***InterNet/UseNet***. Les personnes intéressées ou curieuses ne doivent pas s'affoler, cela est vraiment aussi simple que de se servir de l'annuaire électronique.
Le numéro auquel joindre le BBS : (16)88.62.14.92 et les utilisateurs pourront profiter des tarifs "économiques" de ***France Telecom***, c'est-à-dire pour ceux habitant à plus de 100 km, la minute coûtera 1 FF TTC au maximum, tarifs Bleu Nuit (de 22h30 à 6h00).
De même, prochaine disponibilité en France de l'utilitaire/outil ***MachV*** (*shareware* : gestionnaire de souris, réveil, etc...) entièrement en français (*WB* 2.00).

**Etienne Schneider**
Co-SysOp de **Xanadu BBS**
Traducteur et support français de ***MachV*** et des produits *Polyglot Software*
***MachV*** est ©1994 par Brian Moats.

## IMAGINA BIS

L'**INA** (*Institut National de l'Audiovisuel*), en collaboration avec le **Mécénat Seita**, a organisé les "***Rendez-vous d'Imagina***" dans trois grandes villes de France. Le principe : faire découvrir ou redécouvrir la majeure partie de la production infographique de ces 4 dernières années, y compris les oeuvres présentées lors de la dernière session d'**Imagina**.
Du 13 au 24 avril, ce sont donc environ 220 films, pour un total de 10 heures, qui ont été projetés aux *Carré Seita Paris*, *Rhône-Alpes* (Bron) et à *Friche la Belle de Mai* à Marseille. L'entrée était gratuite.
Le programme était conçu autour de thèmes aussi variés que la recherche (représentations du corps humain, de la nature et de l'espace, des animaux) et les catégories propres à *Imagina* (animation 3D/2D, publicité, effets spéciaux, fiction, art, etc.).
Contrairement aux diffusions télévisées, la plupart des films étaient présentés dans leur intégralité, ce qui a permis de mieux se rendre compte de la qualité et donc d'être encore plus fasciné par le surréalisme d'*Inter galactic Interface*, l'hyperréalisme de *Luxor Excerpts* et de *The Ancient World Revisited*, la poésie de *Mirage Illimité* et de *Astronomers*, la signifiante métaphore de *The Hit*, la fascination de l'*Ennemi dans la Glace*, la

## Workbench et Système 3.0

**Pierre Philippe Launay**, bien connu dans le petit monde fermé des développeurs agréés **Amiga**, a concocté pour vous un nouveau didacticiel *ADFI* : vous y trouverez toutes les bases nécessaires au bon fonctionnement de votre **A1200 / 4000**.
C'est littéralement bourré de trucs et astuces et, qui plus est, les sources sont fournis : Réjouissez-vous !
D'un autre côté, arrivée de la version 3.057 d'***ADFI***, LE programme, cheval de bataille de *Pierre Philippe* ! Outre une amélioration des fonctions existantes, le bélinogramme (réparateur) sur les formats caches a été optimisé. Si ça vous dit...

# C.C.M.
CASH & CARRY MICRO
**37, rue des Mathurins**
**75008 PARIS**
☎ **40.16.04.02**
Vente par correspondance uniquement

# A1200 AVEC OU SANS HD
# A4000/30 OU A4000/40
**LES PRIX CHANGENT TOUS LES JOURS**
**Dans un souci de vous fournir le meilleur matériel au meilleur prix nous vous remercions de nous contacter pour la disponibilité et les prix des configurations.**
Nous nous engageons à ne choisir que des marques de disques durs fiables et à être les moins chers à configuration et qualité égales (si vous trouvez moins cher dans les 10 jours qui suivent votre achat nous vous ferons un avoir de la somme correspondante).

## UN DISQUE DUR EXTERNE "FUTÉ"
**La solution qui n'occupe ni le port PCMCIA, ni le port 32 bits! Il s'installe sur le port IDE (quoi de plus naturel pour un disque dur IDE!). Cette solution vous permet de garder vos ports d'extensions disponibles pour modems, CD ROM, etc.**

| | |
|---|---|
| PRIX CCM SANS DISQUE DUR | 525 FRS |
| PRIX CCM AVEC HD 254 Mo | 2890 FRS |
| PRIX CCM AVEC HD 340 Mo | 3490 FRS |

DISQUES DURS LIVRÉS FORMATÉS AVEC SYSTÈME ET 20 Mo DE DOMPUB

## LE CD-ROM POUR A2000/3000/4000
CD-ROM MITSUMI (Interne) **Double Vitesse Multi-session**
Livré avec Contrôleur et Driver Amiga
**Prix CCM = 2290 Frs**

## CD ROM POUR A1200
Livré avec contrôleur/driver PCMCIA CD-ROM identique à ci-dessus
**Prix CCM = 2390 FRS**

Contrôleur et Driver CD-ROM **Seul = 690 Frs** (Spécifier Machine)

PRÉPAREZ VOS VACANCES
UN T-SHIRT AVEC VOTRE OEUVRE
Envoyez nous un fichier IFF de votre création (1024 par 1024 maxi) nous vous renvoyons un "transfert" effectué sur Fargo Primera
PRIX CCM : 60 FRS l'unité

# ENFIN !!!!! IMAGINE 3.0
# PRIX CCM : 2990 FRS

## PROMOS DU MOIS
**Carte IDE pour A2000 = 690 Frs**
**Carte IDE pour A500 = 790 Frs**
**Carte SCSI 2 pour A2000 /4000 = 990 Frs**
Les cartes ci-dessus peuvent revevoir 2/4/6 ou 8 Mo de Ram
**Carte IDE pour A4000 (SyQuest) = 890 Frs**
**DKB 3128** (de 4 à 128 Mo Ram pour A3000/4000 peuplée OK) **=1990 Frs**
**WORDWORTH 3 = 1190 FRS**
**HD** (2.5) **70 Mo POUR A600/12000 = 1490 Frs**
Tous nos HD sont livrés avec nappe et formattés avec le WB 3.10 ou 2.10
**MULTI-START** (A500/600/200) **= 210 Frs**

## DES NOUVEAUTÉS JOURNALIÈRES
N'HESITEZ PAS A NOUS CONSULTER POUR NOS TARIFS
NOTRE BUT EST VOTRE SATISFACTION, LES MEILLEURS PRIX DANS DES PRODUITS DE MARQUE ET DE QUALITE. PAS DE FIN DE STOCK NI DE PRODUITS EN FIN DE VIE OU PERIMES

**********LE CREDIT CCM********
A partir de 1200 Frs en 4 fois sans frais
A partir de 3000 Frs en10 fois ou Crédit Traditionnel

**CONDITIONS DE VENTE**
Réglement par chèque, Carte Visa ou contre remboursement. AJOUTEZ 50 FRS (90 Frs en CR) de participation aux frais d'expédition. Les Ordinateurs sont expédiés en Port du. Tout retour ou échange de marchandise est soumis à un Accord de CCM. Remboursement sans échange soumis a 30% du prix HT pour frais de restokage.

beauté - euphémisme - de *Liquid Selves*, l'humour de *The Art of Talking Pictures* (démonstration de la technique du *rotoscaping* ou comment faire dire "*Darling, bring me a Martini*" à un chat, à une statue, à une palissade en bois etc.) et bien d'autres encore.
Le film "*Animation de base de données laser*" (1993) montrait les premiers pas du système ***Cyberware***, cette technique qui permet de *scanner* des objets du monde réel, de chez nous quoi, corps humain inclus, en 4 dimensions (hauteur, largeur, profondeur et couleur).
On pouvait également expérimenter l'*Interactive Plant Growing*. Ni oeuvre d'art, ni jeu, l'*IPG* est composée de 5 plantes agissant comme des capteurs de l'électricité statique dégagée par le corps humain. Suivant des paramètres tels que sa vitesse, sa charge électrique, et sa position dans l'espace, les senseurs transmettent des données à une station ***Silicon Graphics*** qui fournit alors une représentation virtuelle de végétaux en pleine évolution. La taille, la vitesse de croissance, la couleur ainsi que la forme des plantes *virtuelles* sont entièrement conditionnées par les informations recueillies par les plantes réelles.
L'idée m'a à un moment effleuré de tester la réaction du système au contact du hamburger qui me servait de déjeuner, mais je me suis retenu en me rappelant que le ridicule tue trop souvent de nos jours.

L'***Interactive Plant Growing*** est l'une des premières et nombreuses applications du principe de *réalité virtuelle* dite *non immersive*. Si l'*IPG* représente déjà une curiosité, on attend avec impatience la suite.
L'*INA* fixe son prochain rendez-vous aux 21 et 22 octobre 1994 à la vidéothèque de Paris pour le "***Deuxième Festival Européen Jeune Création en Infographie***".
Renseignements :
**INA - Lydia Boutot**
(1) 49 83 26 93.

**Rachid Ouadah**

## VITE ET PRO !

Décidément, ça bouge chez **Vitepro**, qui est l'importateur, entre autres, des (excellents!) produits *Electronic Design* (voir notre article page 89), de ***Aladdin 4D*** ou encore de ***Essence***... S'étant spécialisé dans l'image sur **Amiga**, la firme de Vanves, a finalement sauté le pas et nous propose, tous les deux mois, **AMI-GrafX**, un magazine très luxueux consacré à des exercices pratiques sur les plus puissants logiciels du moment. Distribué pour le moment exclusivement par abonnement, on peut cependant penser que **Didier Page** a de plus hautes ambitions pour son bébé. Nous lui souhaitons chaleureusement - et c'est sincère - la bienvenue au Club !

**AMI-GrafX**
*La revue des Graphistes Pro sur station Amiga*
42, rue Raymond Marcheron,
92170 Vanves
Tél : (1) **46.38.12.78.**

## MICRO PUNCH

Suite à un contrat d'exclusivité signé en octobre 1991, c'est la société **Micro Punch** qui est chargée de commercialiser en France le logiciel **Imagine 3.0**.
Une *HotLine*, réservée aux utilisateurs référencés, est à présent mise en place et le premier numéro d'**Imagine Info**, véritable cours pour les débutants - comme pour les utilisateurs chevronnés -, devrait être disponible lorsque vous lirez ces lignes.
Pour la rentrée, **MicroPunch** veut éditer un *CD* entièrement dédié à **Imagine** et, pour cela, un appel est donc fait aux utilisateurs : il leur est demandé d'envoyer leurs créations personnelles (originales !) qui seront, le cas échéant, intégrées, avec le nom de leur auteur et, s'ils le désirent, leurs coordonnées, dans cette compilation.
Parallèlement à cela, **Claude Seyller**, le dynamique animateur de **MicroPunch**, propose une série de produits annexes tel **Imagine CD** qui contient plus de 500 objets, 95 textures 24 Bits, 100 images de fond, 120 attributs, etc...

Si vous êtes intéressé, appelez vite au (16) **56.58.14.00.**

## GAMES SHOW et AMIGA PARTY 94

**Interceptor** organise le premier grand Salon dédié à l'**Amiga** et aux jeux vidéo du Samedi 27 Août à 10 h au Dimanche 28 Août 20 h à Chambery (Savoie).
*Pré-inscription :* 30 F ou, sur place : 50 F, gratuit pour les filles. Tél : (16) **79.62.96.48**.

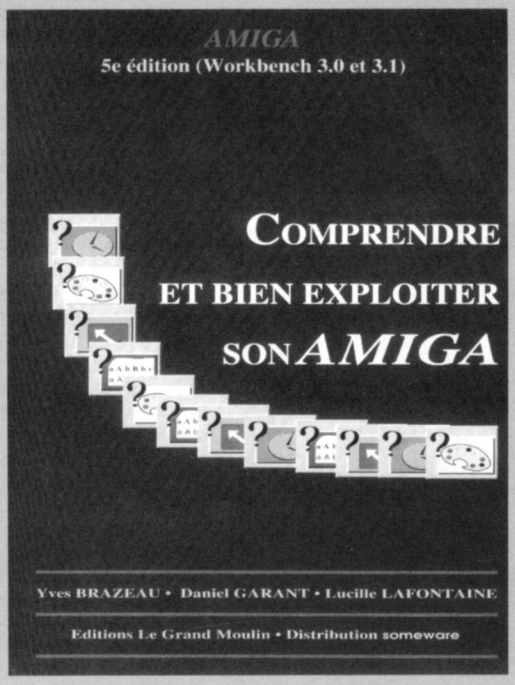
## AMIGAZETTE 83

Englouti dans les cartons de notre récent déménagement, **Amigazette**, sympathique fanzine qui nous vient de Toulon, a fait sa réapparition inopinément. Il n'est donc que temps de signaler son existence et de louer ses efforts pour promotionner l'**Amiga.**
Mis en page avec **PPage**, ce premier numéro (daté Mars-Avril 94) "*d'une longue série*", vise les débutants et les joueurs. On notera même, bien que ça n'ait rien à voir, un très spirituel *détournement de médicaments* (leur emballage surtout !) pour améliorer le look de maquettes navales !...
Régie par la Loi de 1901, l'Association de **José Grillière** a évidemment besoin de tout votre soutien, et, si vous habitez la région, n'hésitez pas à prendre contact : 872, Chemin Mon Paradis, 83200 Toulon.
Nous profitons d'ailleurs de cette occasion pour nous adresser à vous, **Associations**, **Fanzines**, **Clubs** et même **isolés** qui partagez notre passion de l'**Amiga** : n'hésitez pas à nous contacter, à nous communiquer vos infos locales, vos dates d'activité car nous souhaitons sincèrement vous aider à vous développer grâce à notre audience nationale. Nous mettrons à votre disposition toute la place nécessaire dans ces colonnes et, s'il le faut, nous pourrions même créer une rubrique spéciale pour ça, du type : **Infos du Réseau**, ou quelque chose comme ça...
Ecrivez-nous ou téléphonez : nous avons gardé l'*esprit Fanzine* mais avec les moyens de la grande Presse : Ca serait idiot de ne pas mettre notre énergie en commun, non ?

## La BD de Yann Serra

## SOMEWARE PERSISTE ET SIGNE !

Non content d'avoir eu le flair de dénicher le best seller incontesté sur Amiga, j'ai nommé l'indispensable "Comprendre et bien Exploiter son Amiga", le sieur Didierjean, Alain de son prénom, responsable distribution et édition de l'officine intitulée "Someware" (attention : Jeu de mots !) réitère pour la cinquième fois ! Nous avons reçu, en nos bureaux de Boulogne, une délégation houleuse d'Amiga protestant contre l'abus qui est maintenant fait de leurs capacités internes. "Ce n'est pas parce que l'on est multitâche qu'il faut se croire autorisé à effacer plusieurs fichiers ".info" via DirectoryOpus pendant que joue "Penis Dimension " du regretté Frank Zappa via Bars&Pipes Pro, non mais..." a déclaré l'un de leurs représentants noir de colère. Mais qu'on les arrête ! C'est un scandale !




## REWARD

Nous recherchons, pour illustrer nos couvertures, des images 24 Bits réalisées sur **Amiga**. Cette annonce fait l'objet d'un concours qui vaudra à son auteur le privilège d'orner la "*Une*" d'**Amiga Revue** ainsi que le paiement d'un défraiement de 1 000F. Si vous êtes intéressé, envoyez-nous vos oeuvres à :

**Amiga Revue**,
13, rue de Paris
92100 Boulogne

## INDEX DES ANNONCEURS

ADFI : ..... 33
AMIE : ..... 13
CCM : ..... 5
CIS : ..... 100
EDI : ..... 7
FFD : ..... 15
NAG : ..... 99
PHASE : ..... 86-87
SOMEWARE : ..... 29

## AMIGA JUMBLE

L'**Association de Développement Multimédia Informatique** (*ADMI*) qui possède le statut de développeur *CDTV/CD*$^{32}$ vient de réaliser un CD pas tout à fait comme les autres, ainsi que nous l'explique **Arnaud Hallais** :

"*Nous n'allons pas nous attarder sur la description du contenu. En bref, le CD contient 150 Mo d'utilitaires triés, 70 jeux, 17 Mo de sources ASM, 5,5 Mo de fontes Postscript, 600 CGFonts, 350 images JPeg, 230 images ECS... On voit apparaître de plus en plus de CD de DP sur le marché, mais nous pensons que le concept actuel n'est pas le bon. Sur notre CD, tout est classé par thèmes et sous-thèmes (un peu dans l'esprit du classement des* ***CAMs****). Le classement n'a pas été évident car il faut déjà trouver à quoi sert l'util et enfin pouvoir le classer avec d'autres utils du même type. De plus, nous avons testé chaque util sur A4000 / 40 pour éviter les* ***Gurus*** *:* ***Please insert volume XXX****... Pour cela, nous les avons assignés avec un script* ***iconj****. Quand un logiciel plante, nous coupons le* ***copy-back*** *avec* ***cpu-control*** *et/ou l'****AGA*** *avec* ***Setchiprev****, toujours avec un script* ***iconj*** *pour que ce soit transparent. Notre CD est donc directement utilisable. Nous ne voulons pas faire une sauvegarde des disquettes 1 à 1000 d'une collection, car nous pensons qu'il y a 30% de déchet sur ce type de CD. Par exemple sur les* ***Fish****, il y a plusieurs versions de* ***VirusChecker*** *et le nôtre ne contient que la version* ***6.34****.*

*Le CD n'est pas* ***bootable*** *directement sur* ***CD$^{32}$****, mais il sera remis gratuitement une disquette de* ***boot*** *aux possesseurs de lecteur externe.*

*Enfin, chaque utilisateur se verra remettre une carte d'enregistrement donnant accès au* ***RTC*** *que nous sommes en train de réaliser et bénéficiera de réductions sur les CDs à venir.*

*Au niveau personnel, la création d'un CD à partir de notre machine a été enrichissante bien que semée d'embûches. Créer un CD 100%* ***Amiga*** *(à partir de l'****Amiga****, pour l'****Amiga****) n'est pas évident car nous avons dû communiquer, comme trop souvent lors d'utilisation professionnelle, avec le monde des PC et des MACs.*"

**Amiga Jumble**
**ADMI, 21 rue de la Gare,**
**91560 Crosne**
**Tél : (1) 69.48.80.18.**


# E.D.I.

Européenne de Distribution Informatique

**Tél. : (1) 45 89 32 00**
**Fax : (1) 45 89 12 93**

NOUVEAU

**COMMUNICATOR (Eureka)** **1 290 F**
Faites communiquer la CD32 avec d'autres Amiga. Utilisez la CD32 comme lecteur de CD-ROM intelligent. Vous pouvez commander votre CD32 à partir de SCALA et lancer des disques audios ou des CD-Rom vidéos (pour cela la carte MPEG est nécessaire). Il est équipé d'une interface MIDI (In/Out et Thru) à grande vitesse, utilisable à partir du CD32 ou de l'Amiga. Possibilité de charger des images IFF (yc en mode AGA), PCX, GIF à partir de la CD32 et de les afficher sur votre Amiga (A2000 et A500 compris !).
L'ensemble COMMUNICATOR se compose d'un COMMUNICATOR (avec MIDI/Port série/prise clavier) d'un CD COMMUNICATOR (complètement rempli - prog. Communicator + Domaine Public), disquette d'installation (côté Amiga).

**COMMUNICATOR LITE (Eureka)** **790 F**
Le COMMUNICATOR LITE possède les mêmes caractéristiques que le COMMUNICATOR mais n'est équipé ni de MIDI, ni de l'interface clavier et n'aura pas de capacité d'extension.

**PHOTO LITE (Eureka)** **490 F**
Permet de visualiser des disques Photo CD sur CD32 / A1200 / A4000. Palette couleur de 16,7 millions de couleurs réelles. Mode carrousel, 1 mode paysage et 2 modes portrait. A1200 et A4000 : 3 MO RAM mini. Lecteur CD-Rom et un logiciel adéquat sont nécessaires.

**SX1 (Paravision-Microbotics)** **2 250 F***
Transformez votre CD32 en SUPER A1200 (A1200 avec CD-Rom et capacité MPEG) avec le SX1 le périphérique le plus puissant pour CD32.
(*) *version standard Ram OK extensible à 8 MO, autres versions, nous consulter...*

**PHANTOM 2 CD32 (Euromax)** **150 F**
Après le succès des modèles PC, SNES, voici Phantom 2 pour CD32. PHANTOM 2 CD32 la manette extrême de vos exploits.

**DataFlyer SCSI + (Expansion Systems)** **A4000 : 990 F - A1200 : 850 F**
Utilisez des disques durs SCSI externes plus un disque dur interne IDE avec votre A1200 ou votre A4000. DataFlyer SCSI + convertit les signaux sans interférer avec le standard IDE. Il est aussi compatible avec DataFlyer XDS.

***Et toujours....***

**DataFlyer XDS IDE (Expansion Systems)** **590 F**
Boîtier externe pour disque dur 3,5" Slim Ligne *(Doc. complète en français)*. Promo dataFlyer XDS avec disque dur. ***Téléphonez-nous !***

**DataFlyer 105 SQ (Expansion Systems)** **Consultez-nous !**
L'ultime disque dur amovible (IDE ou SCSI - Interne ou Externe).

**MONITEUR MICROVITEC** **3 390 F**
Multisynch, 14", pitch 0,28, fréquences horizontales 15-38 KHz, livré avec adaptateur A1200.

**MODEM PEGASUS** **1 550 F**
PEGASUS 14400 EFX. Modem & Fax Modem 14400 BpS, 23 bis. Livré avec alim. 220 V, câble & prise tél. (non agréé FT, réservé à l'export).

Super INTERFACE MIDI - 5 prises + câble : 290 F - TECHNOSOUND TURBO II - Doc. française + Câble : 290 F - AUTO/MOUSE JOYSTICK : 125 F - ROM SWITCHER A500/A500+/A600/A2000 NC - SOURIS OPTIQUE : 340 F - SOURIS OPTO MECANIQUE 400 DPI : 120 F - TRACKBALL : 300 F - DOUBLE LECTEUR HAUTE DENSITE : 1 990 F - LECTEUR EXTERNE : 490 F - LECTEUR INTERNE : 475 F - EXTENSION MEMOIRE (tout Amiga) et DISQUES DURS seuls - CARTE ACCELERATRICE POUR A1200, A2000, A500/500+. ***NOUS CONSULTER***. ...
**Nous avons peut-être le produit Amiga que vous recherchez. Téléphonez-nous...**

**RENSEIGNEZ-VOUS 24 H SUR 24 SUR NOTRE SERVICE MINITEL AU (1) 45 89 25 45**

**BON DE COMMANDE** ***à envoyer avec votre règlement :***
Mon Amiga : ..... *Je passe commande à :*

**Participation aux frais de port : 45 F - CR : ajouter 60 F - Moniteur 200 F**
Nos produits sont expédiés soit en COLISSIMO, soit en SERNAM EXPRESS.

Nom _____
Adresse _____
C. Postal _____ Ville _____

| Qté | Article | Prix unit. |
|---|---|---|
| | | |
| | | |
| | | |
| | Frais de port | |
| | Contre-Remboursement (si besoin) | |
| | **TOTAL** | |

E.D.I.
B.P. 282 - 75625 PARIS CEDEX 13
**Tél. : (1) 45 89 32 00 - Fax : (1) 45 89 12 93**

☐ Chèque ☐ CCP
☐ Carte bancaire ☐ Contre-Remboursement
Carte bancaire
expire à _____ / _____
DATE _____
Signature _____

# LE CHIPSET AAA

***Normalement, les informations que vous allez trouver dans ces pages n'auraient jamais dû être publiées. Les choses étant ce qu'elles sont, nous avons décidé de vous dévoiler ce qu'aurait dû être le prochain Amiga "made in Commodore"...***

En fait, si nous avons décidé de rompre le silence auquel **Commodore** nous contraignait, c'est tout simplement pour vous montrer que malgré les difficultés financières du groupe, les ingénieurs de *Westchester* continuaient à travailler sur l'**Amiga,** à le faire évoluer encore et toujours. C'est également une manière pour nous de vous montrer que quel que soit le repreneur de *la Corp.* (certes, c'est **Samsung,** mais cela aurait pu être n'importe qui d'autre), il existe une matière première que tout homme d'affaires un peu sensé ne peut ***pas*** ne pas exploiter.
Les spécifications techniques du ***chip set* AAA** (prononcez *"triple A"*) que vous allez découvrir ici, sont signées **Dave Haynie** de l'*Advanced Amiga Systems Group,* et sont qualifiées de *« confidentielles »* et de *« secret commercial »*. Elles datent de la fin de l'année 1993... Autant dire que tout cela a dû pas mal évoluer depuis, mais vous pourrez avoir une idée de ce que, peut-être, sera tout de même le prochain Amiga.
Attention, âmes sensibles s'abstenir : tout cela est très technique, et qui plus est rédigé dans un style des plus télégraphiques. Malgré tous nos efforts pour le rendre compréhensible par tous, un certain nombre de termes spécifiques n'ont pu être traduits.
Vous êtes prêts ? C'est parti.

### ◆ *Généralités*

● quatre chips *VSLI, CMOS* haute vitesse ;
● le chip set *AAA* est dérivé du chip set *AGA* et est largement compatible avec l'*ECS* ;
● les registres du *AA* ne sont pas supportés par le *AAA* (*voir note*) ;
● la compatibilité avec l'*ECS* devra, à terme, être éliminée ;
● le *CPU* peut s'approprier complètement le bus, pour des accès à la mémoire *Chip* plus efficients.

*Note :* on commence à mieux comprendre la différence entre *AGA* et *AA*...
Si les deux désignent la même génération de puces, celles des **Amiga 1200** et **4000,** il semblerait que le terme *AA* fasse plus spécifiquement référence aux registres non-officiellement documentés par Commodore, et pour lesquels, donc, aucune garantie de compatibilité avec le *AAA* n'était donnée.

### ◆ *Bandwith mémoire*

Les *chips AAA* accèdent à la mémoire *Chip* 4,56 fois plus rapidement que l'*ECS,* et 1,14 fois plus vite que l'*AGA.* Des accès en mode *burst* de 512 mots sont possibles, pour supporter les modes en haute-résolution.

### ◆ *Bandwidth CPU*

L'accès à la mémoire *Chip* par le *CPU* a été amélioré. Le *AAA* gère un interfaçage asynchrone avec le *CPU,* lequel peut, grâce à un circuit supplémentaire, s'approprier complètement le bus, ce qui autorise des accès à la mémoire *Chip* aussi rapides qu'actuellement à la mémoire *Fast* 32 bits.

### ◆ *DMA CPU*

● l'activité *DMA* du *AAA* est gérée dynamiquement ;
● il y a 40 cannaux *DMA,* avec allocation dynamique entre le *Blitter* et le *CPU.*

### ◆ *Le Blitter*

● le *Blitter* du *AAA* est beaucoup plus rapide ;
● il peut scroller du 640x 200x2 6 fois plus rapidement, ou du 640x200x4, 9 fois plus rapidement que l'ancien *Blitter* ;
● il possède un mode 32 bits qui opère par adressage de pixel, et peut gérer les modes *Chunky* (2, 4, 8 ou 16 bits) ;
● le tracé de ligne est automatiquement *clippé* ;
● le *Blitter* connaît maintenant quelques opérations arithmétiques, telles que *"sort"* ou *"tally"*, et ce quelle que soit la profondeur des pixels ;
● Vitesse du *Blitter* :
*DRAM simple*
2 plans @ 640x200 = 489.06 images/sec
16 plans @ 640x200 = 41.61 images/sec
2 plans @ 800x560 = 124.54 images/sec
8 plans @ 800x560 = 14.96 images/sec
VRAM simple
2 plans @ 640x200 = 504.23 images/sec
16 plans @ 640x200 = 56.78 images/sec
2 plans @ 800x560 = 124.54 images/sec
8 plans @ 800x560 = 14.96 images/sec

### ◆ *Le Copper*

Le *Copper* opère en 32 bits, supporte les *"move"* multiples, et peut recevoir un ordre d'interruption par le *Blitter.*

### ◆ *Capacités graphiques*

● *Système à un seul chip set :*
*DRAM :* 800x560x9 plans
*VRAM :* 800x560x13 plans, ou 800x560x24 en mode *"pixels hybrides"*

● *Système à deux chip sets :*
*DRAM :* 1280x1024x5 plans
*VRAM :* 1280x1024x8 plans, ou 1024x768x24 en mode *"pixels hybrides"*

● Les sprites mesurent maintenant 128 pixels de large. 16 plans sont supportés, avec des *playfields* de 8 bits.
L'horloge-pixel du *AAA* n'est plus déterminée par l'horloge-bus.

*Note :* là, j'avoue que je n'ai pas tout compris... Que signifient ces termes *"un seul chip set"* ou *"deux chip sets"* ? Après le multitache, l'**Amiga** deviendrait-il une machine multi-processeurs ?

### ◆ *Nouveau modes*

● *HAM10 :* 16 millions de couleurs !
● *HALF-CHUNKY :* 2, 4 ou 8 bits par pixel ;
● *CHUNKY :* 16 bits par pixel (5 bits par composante) ;
● *HYBRID :* 24 bits par pixel, plans chunky séparés ;
● *PACKLUT :* 2 bits par pixel, décompressés en 8 bits par régions de 4x4 pixels. Chaque région a ses propres couleurs ;
● *PACKHY :* 4 bits par pixel, décompressés en 24 bits par régions de 4x4 pixels. Chaque région a ses propres couleurs.

### ◆ *Capture vidéo*

Le bus pixel du *AAA* est inversé (seulement avec de la *VRAM*), la capture se fait en mode *chunky.*

### ◆ *Son*

● 64 KHz, résolution 16 bits ;
● 8 voies stéréo sur les deux côtés : une voie peut être entendue sur les deux côtés à des volumes différents ;
● les échantillons 8 bits sont toujours supportés.

### ◆ *Disquettes*

● 2 ou 4 Mo par disque, directement, sans bidouillage !
● décodeur *hardware* intégré pour le *MFM (RLL 2,7), Biphase Mark (CD-ROM).*
● le *hardware* peut décoder le format *IBM* ;
● le format *Mac* est supporté (nécessite un logiciel dédié).

### ◆ *Description du AAA*

*1. Andrea - contrôleur bus*
● contrôle de la mémoire *Chip* ;
● des requêtes de bus de "haute priorité" permettent à un périphérique externe de piloter le bus à la place d'*Andrea ;*
● *Blitter,* adressage de pixels, modes arithmétiques ;

*2. Monica - nouveau contrôleur d'affichage*
● reçoit les *timings* générés par *Andrea* et les données fournies par *Linda,* et génère un signal digital 25 bits (24 bits + 1 bit *genlock*) et analogique *RGB* ;
● contrôle des modes *HAM,*

des sprites, et des registres de couleurs ;

*3. Mary - divers types d'entrées / sorties*

*Contrôleur disque*
- *vitesse brute :* 88-9000 ns ;
- *vitesse maximum brute :* 11,4 MBit/sec
- *codage hardware :* brut, *MFM, RLL* (2,7), *Biphase-Mark ;*
- *synchro :* 32, 17, 8 bits ;
- *CRC hardware*

*Contrôleur audio*
- *vitesse des échantillons :* 64 KHz ;
- *voies :* 8 ;
- *volume :* 12 bits signés ;
- *taille des échantillons :* 8 ou 16 bits ;
- *période :* 280/64 ns ;

*4. Linda - double bufferisation des lignes d'affichage*

- pendant qu'une ligne est lue par *Monica* depuis le premier buffer de *Linda,* la suivante est déjà en train d'être lue dans le second buffer de *Linda* ;
- les modes *PACKLUT* et *PACKHY* sont décodés ici.

◆ ***Registres***
- 256 registres 16 bits (compatibles *ECS)* ;
- 384 registres 32 bits (entièrement nouveaux) ;
- 512 registres 32 bits *CLUT* ;

◆ ***Développements futurs du système***
- un système de *bus* indépendant du processeur, pour la connection directe de *chip* à *chip* ;
- la carte-mère sera d'un *desing* basique ;
- le *CPU,* le *chip set* et divers autres éléments seront des modules séparés (cartes-filles).

◆ ***le DSP Amiga***

**AT&T DSP3210**
- arithmétique flottante sur 32 bits ;
- adressage 32 bits ;
- mémoire cache de 8 Ko, 0 *wait-state ;*
- 33 *MFlops* (millions d'opérations arithmétiques) par seconde ;
- accès au bus partagé avec le *CPU* ***Motorola ;***
- entrées/sorties sérielles par *DMA* à 24 MBits/sec

applications possibles :
- V.32, V.22 bis MNP 5, V.29 G3 fax, modem ;
- synthèse vocale G.722 7KHz (1000% meilleur que **Say** !) ;
- codage et décodage *JPEG* et *MPEG* ;
- reconnaissance vocale ;
- reconnaissance optique ;
- bibliothèque graphique 3D ;
- musique MIDI avec bibliothèques de sons ***EMU Proteus ;***
- *etc., etc.*

## HÉ BÉÉ...

Et voila... Ca en fait, des choses, hein ?
Allez, ne vous inquiétez pas, on va essayer de voir ensemble tout ce que cela peut peut bien signifier.
D'abord et avant tout, vous l'autrez compris, le *AAA* est beaucoup plus rapide que le *AGA* actuel (et on ne parle même plus de l'*ECS,* là...). C'est pas un moindre mal, me direz-vous, tant il est vrai que dès lors que l'on essaie de travailler en 256 couleurs, le *Workbench* rame un petit peu, non ? Donc, si à l'avenir, on peut avoir un mode 256 couleurs aussi rapide que le mode 16 couleurs actuel, on ne va pas s'en priver, n'est-ce pas ?
Autre chose marquante : les nouveaux modes graphiques. L'*AGA* avait introduit le mode *HAM8* (262 144 couleurs très précisément), qui permettait déjà d'afficher des images avec une qualité quasi-photographique. En *AAA,* on passe carrément au *HAM10,* qui, si mes calculs sont bons, devrait autoriser 16,7 millions de couleurs ! Je connais pas mal de fabricants de cartes graphiques qui ont dû ravaler leur salive en lisant ceci.
D'autant plus que ce n'est pas tout. Un véritable mode *chunky* est prévu, comme sur *PC,* mais en 16 bits, soit 32 768 couleurs affichables simultanément (mode *truecolor* sur 15 bits, plus 1 bit de *genlockage*), de même qu'un mode *"hybride",* qui autoriserait les 16 millions de couleurs, moitié *chukny,* moitié *bitplans.*
Un certain Tonton de mes amis est soudain devenu totalement fou en apprenant la bonne nouvelle : ça y est, c'est fait, le son interne passe en 16 bits et sur huit voies. Bon, il faut évidemment relativiser les choses, puisque, seul un module externe, enfermé dans un blindage adéquat, permet d'obtenir du véritable 16 bits "pur", mais tout de même...
Nous passerons discrètement sur les nouveaux formats de disquettes (2 ou 4 Mo par disque... Mais jusqu'où s'arrêteront-ils ?), sur le support intégré du *CD-ROM* (**Commodore** avait-il prévu de commercialiser le futur **Amiga** avec un lecteur de *CD* intégré ? Dieu seul le sait), ainsi que sur les nouveaux noms de nos processeurs spécialisés (*Andrea, Monica, Linda* et *Mary...* Rien que des femmes !), pour en arriver directement au gros morceau, le *DSP.*
En définitive, c'est le donc le *DSP3210* d'***AT&T*** qui aura été retenu. Pourquoi pas ? La liste des applications possibles, qui est loin d'être exhaustive, a de quoi laisser rêveur (demandez donc à la société **Xanadu** tout ce que l'on peut faire avec un *DSP...*).

## ET LE SOFT ?

Tiens, vous avez remarqué, vous aussi, hein... Pas une seule allusion au nouveau **Kickstart.** Parce que c'est bien beau d'étendre les capacités matérielles de la machine, mais il faut également que le système soit capable de gérer ces améliorations. Evidemment, on imagine mal **Commodore** casant un *DSP,* du son 16 bits et un affichage 16 millions de couleurs dans l'**Amiga** sans le logiciel spécifique, mais tout de même, ça m'aurait fait plaisir de trouver quelques mots à son sujet dans ce document.
C'est tout juste si on y trouve un petit paragraphe faisant était d'un *dsp3210. device,* c'est-à-dire un protocole d'arbitration des accès simultanés par plusieurs tâches à un seul périphérique. Tiens, par exemple, le document fait état d'une possible bibliothèque de fonctions mathématiques 3D utilisant le *DSP...* On aurait aimé en savoir un petit peu plus là-dessus, non ?

## OUI, MAIS...

Hé oui, il y a un "mais" : **Samsung** va-t-il exploiter tout ce potentiel ? Essayons d'être logiques. La sortie de l'*Amiga 5000* était imminente, *Commodore* devait peut-être même déjà avoir des prototypes en état de marche. Il m'est difficile d'imaginer qu'un grand groupe comme **Samsung** laisserait dormir un tel potentiel...
Cependant, ce n'était un secret pour personne que **Commodore** voulait orienter le développement de la gamme **Amiga** vers les grosses stations graphiques, et se positionner comme concurrent direct des **Sun** et autres **Silicon Graphics. Samsung,** dont la gamme de produits a toujours été axée *"grand public",* serait-il tenté par une telle aventure ? Rien à l'heure actuelle ne permet de l'affirmer... ni de l'infirmer.
Quoiqu'il en soit, nous serons toujours là pour soutenir l'Amiga actuel et futur, quel qu'il soit.

**Stephan Schreiber**

## ET LE CAHIER DES CHARGES ?

Depuis quelques mois maintenant, **Amiga Revue** vous proposait une rubrique *"Cahier des Charges"* au travers de laquelle vous pouviez transmettre vos doléances à **Commdore,** lui faire part de vos idées et suggestions pour le prochain **Amiga.**
D'ailleurs, peut-être certains d'entre vous seront-ils contents de constater que la plupart des suggestions qui ont été faites dans cette rubrique, se retrouve dans les spécifications techniques du *AAA* (n'y voyez aucun rapport de cause à effet, le document publié ici étant bien antérieur au *Cahier des Charges*).
Pour le moment, nous avons décidé de mettre cette rubrique en attente. Vous comprendrez, j'en suis perduadé, qu'il ne nous est plus possible de transmettre votre courrier aux développeurs de l'**Amiga** (quoique, cela amuserait peut-être **Dave Haynie** de le recevoir à son nouveau poste, chez **3DO**...).
Nous espérons bien sûr très fortement pouvoir vous proposer à nouveau et très bientôt cette rubrique dans **Amiga Revue**.

**S. S.**

## ELLES SONT BELLES, ELLES SONT BELLES, MES DISQUETTES ! QUI VEUT DES DISQUETTES ?

***Imaginez-vous que nous nous sommes longtemps posé la question de savoir s'il était utile de mettre ou non une disquette en couverture. Outre le fait que cela a une incidence sur le prix de vente de votre magazine (une disquette et sa duplication, ça coûte quand même quelque chose), quel peut bien être son véritable intérêt ? Voyons cela...***

Ce qui a déterminé notre choix, c'est, essentiellement la lettre que nous publions ci-dessous, et qui, même si elle aborde d'autres problèmes plus généraux, met le doigt sur cette intéressante question :

***Salut Amiga Revue,***
*J'aimerais recevoir la disquette du n°65 (Infographie), mais aussi vous faire quelques suggestions :*
*1/ Pourquoi ne pas inclure une disquette dans votre mag, car si l'on veut recevoir la disquette, il faut payer 7,20 F de plus (4,40 F + 2,80 F) alors qu'en augmentant le prix de votre mag de 5 F, je suis sûr que vous pourriez fournir une disquette et supplanter vos confrères, même si tel n'est pas votre désir (ô quelle belle phrase).*
*2/ De nombreuses librairies ne reçoivent pas votre revue (bon d'accord, 2 ou 3 sur ma ville), veillez à une bonne distribution.*
*3/ N'ayez pas peur de mettre plus de pub dans votre mag, car elles sont souvent intéressantes autant pour les lecteurs que pour vous : + de bénef = plus de pages ou 1 disquette vendue avec le mag (décidément, j'ai de la suite dans les idées !)*
*4/ Un peu plus de tests de jeux ou previews ne serait que bénéfique à votre journal car, il ne faut pas le nier, l'Amiga est quand même une machine de jeux.*
*5/ Pourquoi ne pas faire un dossier sur les différents langages de programmation, ce serait intéressant pour les débutants (bon, d'accord : moi, par exemple !).*
*6/ Une meilleure mise en page serait de rigueur car, pour le n°65, elle est assez brouillon.*
*7/ Vous êtes un super journal, surtout parce que vous vous intéressez aux nombreux domaines de l'Amiga. Il ne vous manque qu'une disquette (c'est la dernière fois...) et un sondage à son sujet ne serait pas inutile.*
*Amigalement vôtre,*

**Frédéric Amiel**
Port de Bouc (13110)

Avant de revenir aux points 1, 3 et 7, profitons-en pour répondre - tardivement - à cette lettre :

2/ : Nous avons changé de *Messageries*, c'est-à-dire de circuit de distribution pour le territoire Français (et l'étranger aussi d'ailleurs et je profite de cette occasion pour saluer nos lecteurs des quatre coins du monde !), et nous sommes désormais distribués par les **MLP** (*Messageries Lyonnaises de Presse*). Cependant, si vous constatez une anomalie dans la mise en place d'**Amiga Revue**, pouvez-vous avoir la gentillesse de demander son numéro à votre détaillant pour nous le communiquer : nous nous ferons un plaisir de l'approvisionner dès le mois prochain.
4/ J'espère que notre cahier **Amigames** vous aura donné satisfaction !
5/ Non seulement de tels dossiers sont prévus, mais vous pourrez trouver, par exemple, à partir du prochain numéro et ce, durant plusieurs mois, le listing *COMPLET* - et commenté - d'un jeu de qualité professionnelle programmé en ***Amos*** par notre collaborateur **Patrick-Marc Rousseau**.
6/ no comment.

Bien, ceci dit, venons-en à l'essentiel, c'est-à-dire, le pour et le contre de la disquette de couverture.
Franchement, ça vous intéresse, vous, d'avoir D'OFFICE un programme qui s'appelle ***Cocktail*** (*70 fiches cocktails à portée de souris*), ou ***Bioz II*** (*Physique, cérébral, émotionnel. Découvrez le secret de l'équilibre grâce aux biorythmes*) ou encore ***Calendar*** (*Quel jour tombe le 1er Janvier 2000 ? Réponse avec ce calendrier perpétuel indispensable*) ou même ***Clouds*** (*Créez un ciel nuageux d'un clic de souris*)...
Outre le fait que ce type de programmes n'apporte rien de bien original, puisque puisé directement dans le *DP*, et donc accessible de toutes façon à tout un chacun, pourquoi imposer un choix qui, dès lors satisfera un certin nombre de lecteurs, mais en frustrera une autre partie ? A vouloir faire plaisir à tout le monde, on finit par se mettre à dos tout le monde, et ce ne sont certainement pas nos chers hommes politiques qui me démentiront sur ce point...

## QUELLE SOLUTION ?

Vous ne pensez pas qu'il serait mieux, dans l'absolu, de faire vous-même VOTRE **Disquette du Mois** à la carte, de chez vous, en choisissant parmi l'immensité des programmes du *DP*, du *Shareware* ou même parmi ceux chroniqués dans nos pages, jusques et y compris des démos de *la Scène* et, pourquoi pas même, dans la mesure du possible, des démos des différents programmes dont nous parlons chaque mois ou des démos JOUABLES des jeux présentés dans celles d'**Amigames** ?
Ca vous tente ?
Eh bien c'est d'accord : à partir de ce mois de Juin 94, vous pourrez obtenir auprès de notre *Service Disquettes* n'importe quel (nous disons bien : **n'importe quel** !) *programme DP* disponible sur le *Marché Amiga*, n'importe quelle *démo* (même ancienne) mentionnée dans nos pages, n'importe quelle *démo de programme* (si elle existe, bien entendu !), n'importe quelle *démo de jeu* (idem !), bref, tout ce qui peut être téléchargé et dont nous parlons dans **Amiga Revue - Amigames** est à votre disposition, uniquement via notre *Service Minitel* : **36 15 Amiga Revue**.

## POURQUOI LE MINITEL ?

Je vais être très franc avec vous : je déteste le Minitel, je trouve les images et les couleurs laides, le mini clavier anti-pratique au possible, les procédure longues - et donc coûteuses- comme si c'était fait exprès, bref, un univers vraiment peu attirant. Pourtant, je dois reconnaître que, d'un autre côté, c'est tout de même le moyen le plus simple à notre disposition pour vous proposer efficacement ce ***Service Disquette***.
Vous imaginez le problème, si nous devions faire cela par correspondance : "*Bon, alors moi, je suis intéressé par les anims d'**Olivier Duval**, les démos* Real *de **Complex** et* Corinne *de **Dreamdealers**, et puis, pendant que j'y suis, celle de* Benefactor *du mois dernier ! Dis-moi, mon Tonton préféré, ça fera combien de disquettes, tout ça ? J'envoie mes disquettes vierges formatées ou non, avec une enveloppe auto-adressée affranchie à combien et comment on fait pour les frais d'envoi, etc., etc. ?*"
Impossible, n'est-ce pas...
Non, décidément, croyez-moi, le *Minitel* est la moins mauvaise de toutes les solutions possibles.
- Vous n'avez pas de *Minitel* ? Pas de problème : il vous suffit de vous présenter à votre Agence *Télécom* et on vous en DONNERA un.
- Pour pouvoir télécharger, il vous faut impérativement un *programme* ainsi qu'un *câble spécial* que vous pouvez vous procurer, pour un prix modique. (Voir *Bon de Commande* page 97).

Bien Amigalement vôtre,

**Antoine Occhipinti**

# ET UNE CONSOLE AMIGA CD$^{32}$, UNE !

**Comme promis, nous avons procédé, le mardi 8 Juin, au tirage au sort du Give Away n°1. Enfin, pas tout à fait comme promis puisque nous avons dû nous passer à la dernière minute des services de Maître F..., Huissier de Justice, appelé à d'autres tâches sans doute beaucoup plus exaltantes... Bref, c'est donc sous l'oeil sourcilleux de Maîtres Raphael Bouaziz, Antoine et Monica Occhipinti, Rachid Ouadah et Stephan Schreiber, qu'Emmanuel a choisi l'enveloppe de... de... de Claude Sarnel, sous vos applaudissements !**

Nous remercions les plus de 400 lecteurs qui ont participé à notre premier *Give Away*, et plus particulièrement, pour leurs encouragements ou marques de sympathie :

**Yvan COLIN**, de Paris : "*Bien, la nouvelle tête de ma revue préférée*", **David BETTINGER**, de Calais : "*Bravo pour votre nouvelle formule qui prouve que l'Amiga n'a de comptes à rendre à aucune autre machine, même en matière de PAO Professionnelle ! Maintenez l'effort.*", **Lionel ALERNEAU**, du Rosnay : "*Sans flagornerie, le nouveau ton de la revue me plaît bien : enfin une certaine transparence, ou complicité, comme vous voudrez.*", **Gabriel LERAVAT,** de Villeneuve les Maguelonne : "*Lecteur depuis le n°1 de votre revue, permettez-moi de vous adresser mes félicitations pour la dernière mouture. Sans dévaloriser les précédentes publications, je trouve celle-ci plus accomplie, alerte, avec un air d'enthousiasme qui colle bien à notre machine.*", **Daniel FROMENT**, de Pavillons s/Bois : "*Avec le sourire de Cécile, 20 mois.*", **Patrick FERREY**, de Bessancourt : "*Bravo pour votre nouvelle revue, un design encore plus agréable.*", **Daniel SOPCIC**, de Villemomble : "*Félicitations pour votre nouvelle mise en page. Enfin un aspect digne de votre travail, sans compter l'excellente idée de mettre la rubrique Jeux dans un cahier détachable.*", et puis une mention spéciale à un lecteur de Rennes pour sa lettre pleine d'humour que nous publions ici, *in extenso :*

" ***Marc LEGENDRE*** (ici ses coordonnées et un premier petit texte relatif au n° de téléphone) *C'est là qu'il faut appeler, vas-y Emmanuel, je compte sur toi... assure.*", puis : "*Monsieur Miga Revue, je vous fais parvenir mon bon de participation pour gagner impérativement la CD$^{32}$ comme convenu...*

*Une petite faveur, par contre, si je gagne (ce dont je ne doute pas), soyez discret, ma copine va hurler de savoir qu'une autre machine avec l'emblème de la malédiction "AMIGA" va rentrer dans notre nid douillet. Je compte sur vous pour trouver une excuse... Promis, moi je ne dirai rien sur le petit chèque que je vous glisse avec cette petite lettre griffonnée rapidement sur un coin de table, pendant qu'elle a le dos tourné. D'avance merci.*

*PS : Désolé, plus de liquide non plus. Bonne chance pour les années à venir... Promis Emmanuel, t'auras un nounours !*"

Vous êtes vraiment formidables !

*Claude Sarnel (ci-dessus) d'Aurillac a gagné la CD$^{32}$ (ci-contre) grâce à la main innocente d'Emmanuel (ci-dessous).*

**Bon de Participation au Give Away N°2 d'Amiga Revue valable jusqu'au 5 Juillet 1994**
à joindre impérativement à votre envoi

# CE MOIS-CI ENCORE, GAGNEZ LES DOIGTS DANS L'NEZ (décidément !) UNE CONSOLE AMIGA CD32 !

***Chaque mois, vous pouvez gagner un lot important d'une valeur d'au moins 2 000F (et pouvant atteindre beaucoup plus !), simplement, tranquillement, en remplissant le Bon de Participation ci-dessous et en nous le retournant, dûment affranchi... De quoi, un cadeau gratuit, de cette valeur là, et y faut tuer personne ? Les doigts dans l'nez ? Je le crois pas !***

Bien sûr, il y a une explication et, après avoir lu ce qui suit, vous comprendrez l'intérêt que nous avons, vous et nous, à jouer le jeu ensemble jusqu'au bout : tout magazine (et **Amiga Revue** comme les autres, évidemment !), pour exister, doit tendre à atteindre son équilibre financier par ses seules ressources, c'est-à-dire ses **ventes**.

En fait, les coûts de fabrication (le papier, la photogravure et l'impression) auxquels il faut ajouter celui des différents collaborateurs, doivent être couverts par le seul produit des ventes de la revue (ça, nous y arrivons, Dieu merci, et ce, depuis plusieurs années...) et non grâce à la **publicité** qui, si elle a incontestablement une fonction de communication tout à fait respectable, induit cependant, si elle est trop présente, des effets secondaires qui sont, eux, beaucoup plus discutables.

Si, malgré la meilleure volonté du monde, le volume de la publicité (entendez par là le chiffre d'affaire engendré par elle) devient par trop prépondérant dans un journal (qui devient d'ailleurs à ce moment-là non plus un simple journal, mais un *support)*, il finit par se produire insidieusement une dérive qui peut conduire, malheureusement trop souvent, à un rapport de force qui devient inévitablement malsain puisqu'il engendre une sujétion de fait : *Puis-je dire, le cas échéant, du mal de l'un des produits de mon principal annonceur ?*

*Puis-je, d'un autre côté, dire tout le bien que je pense du produit d'un concurrent, qui plus est éventuellement non-annonceur ?*

Situation pourrie s'il en est, non ? En fait, il y va de l'indépendance intellectuelle du journal qui, à choisir, se doit donc de dépendre plutôt de la fidélité de ses lecteurs (et de leur enthousiasme à le faire connaître autour d'eux) que du simple pouvoir de l'argent.

Nous, nous avons choisi de ne dépendre **que** de nos lecteurs et, pour vous encourager à nous soutenir et à acheter régulièrement (et à faire acheter !) **Amiga Revue**, nous organisons, tous les mois, un *Give Away* (littéralement *distribuer, faire cadeau*) doté de prix vraiment exceptionnels, comme, ce mois-ci encore, avec cet **Amiga CD32** !

Il n'y a qu'une seule contrainte à tout ceci, celle de nous joindre obligatoirement **une preuve d'achat** concrète : le **Bon de Participation** qui se trouve ci-contre, dans le coin inférieur gauche de cette page.

***Attention !*** Toute photocopie, tout envoi manuscrit, bref autre chose que ce simple **Bon de Participation**, valable jusqu'au 5 Juillet 1994, minuit, est strictement interdit !

Vous pouvez, bien entendu (et c'est le but du jeu !), envoyer autant de **Bons de Participation originaux** que vous voudrez puisqu'il n'y a -théoriquement- pas de limite au nombre d'exemplaires d'**Amiga Revue** que vous pouvez acheter : vous multipliez seulement vos chances de gagner, puisqu'il n'y a aucune limite d'envoi par personne !

Et ne vous inquiètez pas, notre *Give Away* est loyal : il n'y a pas de coup fourré, pas d'arnaque ni d'embrouille et nous nous engageons solennellement à donner effectivement le -ou les !- prix annoncé(s) : tous les mois, un simple tirage au sort, par une main innocente (**Emmanuel**, 3 ans), permettra de désigner le bulletin gagnant.

L'heureux élu sera alors contacté et recevra rapidement son lot.

C'est aussi simple que ça !

## Comment procéder ?

*1-* Découpez le **Bon de Participation** (valable uniquement pour le tirage n°2 !)

*2-* Mettez-le sous enveloppe affranchie à **2,80 F**

*3-* Joignez vos nom, prénom, adresse complète, éventuellement N° de téléphone, LISIBLEMENT écrit, sur papier libre

*4-* Adressez le tout à :

**Amiga Revue**
**Give Away N°2**
**13, rue de Paris**
**92100 Boulogne**

**avant le 5 Juillet 1994 MINUIT, le cachet de la poste faisant foi.**

Bonne Chance !

**Bon de Participation au Give Away N°2 d'Amiga Revue valable jusqu'au 5 Juillet 1994**
à joindre impérativement à votre envoi

11 Bd Voltaire 75011 PARIS
«Métro» : République

# AMIE LE PRO.

Tél. : 43 57 48 20 - Fax : 43 57 10 01
ouverture : 10h - 12h30.13h30 - 19h00

# AMIE FETE SES 10 ANS

## CADEAU SURPRISE A TOUT ACHAT

## PERIPHERIQUES

### EXTENSIONS

| | |
|---|---|
| **AMIGA 500** | |
| 512 Ko sans horloge PROMO | 220 |
| 512 Ko avec horloge | 280 |
| 1 Mo s'accouple avec 512 K | 499 |
| **AMIGA 500 +** | |
| 1 Mo sans horloge | 400 |
| **AMIGA 600** | |
| 1 Mo sans horloge | 400 |
| 1 Mo avec horloge PROMO | 480 |
| 2 Mo PCMCIA | 990 |
| 4 Mo PCMCIA | 1590 |
| **AMIGA 2000** | |
| 2 Mo extensible à 8 Mo | 1490 |
| 4 Mo extensible à 8 Mo | 1990 |
| 8 Mo extensible à 8 Mo | 3390 |
| **AMIGA 1200** | |
| Blizzard | NC |
| PC 1208 | voir ci-dessous |

### DISQUES DURS

| | |
|---|---|
| **AMIGA 500 OU 500 +** | |
| Boîtier avec interface IDE + extension Mémoire de 0 à 8 Mo | |
| Boîtier seul | 1190 |
| 40 Mo + 0 ko Ram | 1790 |
| 130 Mo + 0 ko Ram | 2490 |
| 210 Mo + 0 Ko Ram PROMO | 2890 |
| 2 Mo de Ram | NC |
| **AMIGA 2000** | |
| Carte contrôleur SCSI | 690 |
| 80 Mo | 1990 |
| 120 Mo | 2490 |
| **AMIGA 4000** | |
| 210 Mo | 1700 |
| 340 Mo | 2270 |
| **AMIGA 1200** | |
| Disque dur 2"1/2 | voir ci-dessous |
| **OVERDRIVE** | voir ci-dessous |

### EXTENSIONS

A1208 Extension 32 bits pour AMIGA 1200
1 Mo extensible à 2 Mo + horloge + support coprocesseur 68881 ou 68882

| 0 Mo | 1 Mo | 2 Mo | PROMO 4 Mo |
|---|---|---|---|
| 790 F | 1290 F | 1690 F | 1890 F |

### DISQUE DUR INTERNE

Disque dur 2" 1/2 pour AMIGA 600 et 1200
Livré avec vis, câble, notice, disquette d'installation + 10 Mo DP

| 60 Mo | 80 Mo | PROMO 120 Mo | 170 Mo |
|---|---|---|---|
| 1190 F | 1590 F | 1990 F | 2290 F |

### DISQUE DUR EXTERNE

Overdrive disque dur externe 3" 1/2
connecté sur port PCMCIA.

| 130 Mo | 170 Mo | PROMO 245 Mo | 340 Mo |
|---|---|---|---|
| 1990 F | 2190 F | 2390 F | 2990 F |

### DIVERS

| | |
|---|---|
| Souris mécanique 300 dpi | 110 |
| Souris mécanique 400 dpi | 160 |
| Souris optique | 350 |
| Trackball | 390 |
| Crayon-Souris | 310 |
| Multistart 500 + | 280 |
| Multistart 600 | 350 |
| Commutateur Souris/Joy | 200 |
| Alimentation A 500 PROMO | 390 |

### CABLES

| | |
|---|---|
| Câble Péritel | 100 |
| Câble Midi | 80 |
| Câble Nul Modem | 100 |
| Câble Minitel | 100 |
| Câble disque dur | 100 |
| Câble imprimante | 100 |
| Boite de rangement 75 disquettes | 100 |
| Boite de rangement 100 disquettes | 150 |
| Adaptateur Multisync | 150 |

### LECTEURS

| | |
|---|---|
| Ext. A 500/600/1200 PROMO | 480 |
| Externe + Blitz + Antivirus | 690 |
| Externe HD pour a 1200 1,76 Mo | 1190 |
| Interne A 500 | 480 |
| Interne A 2000 | 590 |
| Interne A 4000 | NC |
| CD ROM A1200 | 1990 |
| CD ROM A4000 | 2490 |

### SON

| | |
|---|---|
| Digital Sound Studio Plus | 990 |
| Home Music Kit PROMO | 340 |
| Interface Midi | 390 |
| Megamix Master | 350 |
| Simple Link | 790 |
| Virtual Synth | 1290 |
| Carte Sunrize | 4990 |

### MONITEURS

| | |
|---|---|
| 1085S | 1290 |
| 1084S | 1590 |
| 1942 | 3290 |
| SVGA 14" | 1890 |

### GRAPHIQUE

| | |
|---|---|
| Scanner 64 T Gris | 990 |
| Scanner 256 T Gris PROMO | 1590 |
| Scanner Couleur | 2490 |
| Scanner GT 6500 | 7990 |

### VIDEO

| | |
|---|---|
| **GENLOCK** | |
| G Lock PROMO | 3390 |
| GST 40 a | 2290 |
| GST Gold ASF | 3690 |
| GST Gold Pro | 6690 |
| **DIGITALISATEURS** | |
| V LAB -1200 | 3490 |
| VIDI AMGA 12 | 890 |
| DCTV PROMO | 1990 |
| VIDI 12 RT | 1490 |
| VIDI 24 RT | 2490 |

### IMPRIMANTES

Fournie avec câble parallèle

| | |
|---|---|
| STAR LC 100 C | 1490 |
| STAR LC 24-100 | 1290 |
| STAR LC 24-200 C | 2690 |
| STAR SJ 144 | 3990 |
| CANON BJ 10 SX PROMO | 1590 |
| CANON BJ 200 | 2290 |
| CANON BJ 600 | 4690 |
| H.P Deskjet 520 | 2290 |
| H.P Deskjet 560 C | 4490 |
| H.P Laser JET 4L | 4950 |

### MODEM

| | |
|---|---|
| Sporter 14400Bd | 1990 |
| Supra Fax V32 | 2890 |

### CARTE ACCELERATRICE

| | |
|---|---|
| Turbo Power 0 Mo | 1990 |
| A1230 Turbo+ 4 Mo | 4790 |

## DISTRIBUTEUR AMIGA DEPUIS 1985

OPÉRATION DISQUE DUR
Externe OVERDRIVE 40 Mo
**1090 F**
Interne IDE 2"1/2 100 Mo
**1590 F**

## AMIGA 1200

Processeur 68EC 020
Vitesse 14 MHz
Ram 2 Mo
W.B. 3.0

**SUPER PROMO**
A 1200 + DD 40 Mo
**2990 F**

60 Mo ..... 3 590
80 Mo ..... 3 890
120 Mo ..... 4 190
170 Mo ..... 4 590

## AMIGA 4030

Processeur 68030
Vitesse 25 MHz
Ram 2 Mo
W.B. 3.0

**SUPER PROMO**
4030 + DD 40 Mo
**6990 F**

Disque Dur
120 Mo
210 Mo
340 Mo

POUR PRIX ET DISPONIBILITÉ, NOUS CONTACTER

## AMIGA 4040

Processeur 68040
Vitesse 25 MHz
Ram 6 Mo
W.B. 3.0

**SUPER PROMO**
4040 + DD 40 Mo
**13990 F**

Disque Dur
120 Mo
210 Mo
340 Mo

POUR PRIX ET DISPONIBILITÉ, NOUS CONTACTER

OPÉRATION REPRISE
Votre Amiga 1200 : **1500 F**
POUR TOUT ACHAT
D'UN PC COMPATIBLE

### OCCASIONS

| | | | |
|---|---|---|---|
| AMIGA 500 | 900 F | Moniteur 1083S | 900 F |
| AMIGA 600 | 900 F | Moniteur 1085S | 900 F |
| AMIGA 500+ | 1000 F | Moniteur 1084S | 1000 F |
| AMIGA 2000 | 1500 F | Moniteur SVGA | 1200 F |
| Imprimantes | à partir de 400 F | Extension 512 Ko | 120 F |

## LOGICIELS

### GRAPHIQUES

| | |
|---|---|
| Brillance | 1600 |
| De luxe Paint IV AGA | 790 |
| REAL 3D CLASSIC | 990 |
| REAL 3D PRO | 3590 |
| MORPH PLUS | 1590 |
| CALIGARI 24 | 1590 |
| SCENERY | 690 |

### PAO

| | |
|---|---|
| PRO PAGE 3.1 | 990 |
| PRO DRAW 3.0 | 1490 |
| PAGE SETTER 3 | 690 |
| **MUSIQUE** | |
| BARS et PIRES JUNIORS | 990 |
| BARS et PIRES PRO | 2490 |
| De luxe Music Const. | 1090 |

### VIDEO

| | |
|---|---|
| SCALA MULTIMEDIA | 2990 |
| N°1 TITLER | 570 |
| VIDEO DIRECTOR | 1590 |
| SCALA VIDEO STUDIO MM 211 | 1590 |
| BROADCAST TITLER SHR | 1490 |
| CINEMORPH | 790 |

### BUREAUTIQUE

| | |
|---|---|
| PRO CALC | 1490 |
| EXELLENCE | 590 |
| FINAL COPY | 990 |
| PRO WRITE 3.3 | 490 |
| TURBO PRINT | 590 |
| SUPER BASE | 2890 |

### DISQUETTES

Certifiées 100 % sans erreurs

| | Par 10 | Par 50 | Par 100 | Par 500 |
|---|---|---|---|---|
| 3"1/2 DF DD | 3,60 F | 3,30 F | 3,00 F | 2,80 F |
| 3"1/2 DF HD | 5,00 F | 4,60 F | 4,30 F | 4,00 F |

### SERVICE REPARATION

**Nous réparons tous les ordinateurs et Moniteurs...**
**Délais Maximum 10 Jours**
**Devis gratuit ou Forfait**
**Réparation garantie 3 mois**

### LES PLUS D'AMIE

- **GARANTIE 1 an Pièce et Main d'Oeuvre**
- **CREDIT gratuit 3 mois ***
- **REPRISE de votre ancien matériel ****
- **REMISE pour tous achats groupés**

* après acceptation du dossier
** pour tout achat supérieur à 4000 F

### COMMANDEZ

- Par téléphone au **43 57 48 20**
- Par Fax au **43 57 10 01**
- Par courrier en remplissant le coupon réponse ou sur papier libre

**A RETOURNER A : AMIE VPC, 11, BD VOLTAIRE 75011 PARIS**

NOM : .....
ADRESSE : .....
CODE POSTAL : ..... VILLE : .....
TEL : .....
MON ORDINATEUR : .....

(Tous nos prix sont TTC, les promotions ne sont pas cumulables)

| DESIGNATION | QUANT. | PRIX | MONTANT |
|---|---|---|---|
| | | | |
| | | | |
| Participation aux FRAIS D'ENVOI * | | | |

*FRAIS D'ENVOI : Poste 50 F / Transporteur 150 F par colis / C.R 70 F en sus.

❑ Chèque ❑ CCP ❑ Carte bleue ❑❑❑❑ Date d'expiration ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑

❑ Carte club AMIE

Date : Signature

Tous nos prix sont TTC et modifiables sans préavis. Offres valables dans la limite des stocks disponibles.

# LA STARTUP SEQUENCE

***Quand on parle de Startup-Sequence, d'assigner des volumes, d'attribuer des paths à des répertoires, on se demande parfois si tout le monde comprend bien notre langage. Il est temps d'éclaircir tout ça.***

Tout d'abord, qu'est-ce que la *Startup-Sequence* ?
Eh bien, c'est un fichier texte, éditable et modifiable par n'importe quel éditeur *ASCII,* qui est indispensable au fonctionnement du *Workbench.* Ce fichier prend en charge toute la configuration logicielle de la machine. Par son biais, votre Amiga reconnaîtra divers périphériques tels que lecteurs de disquettes, disques durs, extensions de mémoire, etc.
D'autre part, la *Startup-Sequence* contient la liste des programmes et commandes qui sont exécutés à tour de rôle, assurant le bon fonctionnement de votre système.

## COMMENT CA MARCHE ?

Elle fonctionne comme si vous étiez en face d'une fenêtre *CLI* ou *SHELL* et que vous tapiez les commandes qu'elle contient, une par une. Essayez, vous verrez bien.
Pour cela, effacez ou renommez votre fichier *Startup-Sequence* (ex: `rename Startup-Sequence Startup-Sequence.old`), en l'ayant préalablement recopiée ou imprimée sur papier. Puis relancez la machine par *reset* sur la même disquette avec laquelle vous aviez *booté* initialement. Vous vous retrouvez devant une fenêtre *CLI* avec le *1>* habituel. Ensuite, tapez au clavier toutes les commandes de la *Startup-Sequence,* une par une. Faîtes attention, car votre clavier est en *QWERTY* tant que **IPrefs** n'est pas lancé.
Donc, pour résumer, la *Startup-Sequence* est une liste de commandes qui est exécutée chaque fois que vous réinitialisez l'**Amiga.**

## OÙ EST-ELLE ?

La *Startup-Sequence* se trouve toujours dans le répertoire *S:* de votre disquette de démarrage ou de votre disque dur. Elle doit toujours être dans ce répertoire et ne doit en aucun cas être déplacée, car cela aurait pour effet d'empêcher l'**Amiga** de le retrouver, et donc de charger le Workbench, ou ses commandes. De plus, vous ne devez pas renommer ce fichier, ou à en changer un caractère; et cela pour les mêmes raisons que tout à l'heure.

```
Startup-Sequence
; $VER: startup-sequence 39.9 (7.7.93)

c:Execute >NIL: s:SetupEMPLANT
c:Set040 >NIL: FASTROM REVERSE DCACHE ICACHE MOZCACHE
c:SetPatch QUIET

c:Version >NIL:
c:PPLoadSeg >NIL:

c:AddBuffers >NIL: DF0: 30
FailAt 21

c:Run >NIL: c:IffBoot >NIL: S:BootLogo.ilbm

c:MakeDir RAM:T RAM:Clipboards RAM:ENV RAM:ENV/Sys
c:Copy >NIL: ENVARC: RAM:ENV ALL MOREQ

Resident >NIL: c:Assign PURE
Resident >NIL: c:Execute PURE

Assign >NIL: ENV:          RAM:ENV
Assign >NIL: T:            RAM:T
Assign >NIL: CLIPS:        RAM:Clipboards
Assign >NIL: REXX:         S:ARexx
Assign >NIL: PRINTERS:     DEVS:Printers
Assign >NIL: KEYMAPS:      DEVS:Keymaps
Assign >NIL: LOCALE:       SYS:Locale
Assign >NIL: LIBS:         SYS:Classes ADD
Assign >NIL: HELP:         LOCALE:Help DEFER

IF NOT EXISTS Sys:Fonts
        Assign >NIL: FONTS:
EndIf

BindDrivers
c:Mount >NIL: DEVS:DOSDrivers/~(#?.info)

IF EXISTS DEVS:Monitors
        IF EXISTS DEVS:Monitors/VGAOnly
                DEVS:Monitors/VGAOnly
        EndIF

        c:List >NIL: DEVS:Monitors/~(#?.info|VGAOnly) TO T:M LFORMAT "DEVS:Monito
        Execute T:M
```

## PEUT-ON LA MODIFIER ?

Vous pouvez modifier la *Startup-Sequence* selon votre gré, mais cela n'est pas conseillé : sur les systèmes 2.0 et 3.0, des modifications peuvent entraîner certains problèmes d'affichage et d'écran, voire même des plantages inopinés vous emmenant tout droit voir le *Guru.*
Si vous voulez insérer des commandes, des assignations ou d'autres choses, faîtes-le dans un fichier beaucoup plus adapté, qui s'appelle *User-Startup :* comme son nom l'indique, c'est la *séquence de démarrage de l'utilisateur.* Dans ce fichier, vous pouvez mettre la plupart de vos commandes, assignations et chemins d'accès (*path*).
Voilà, maintenant que l'on vous a présenté cette séquence de démarrage (pour reprendre la langue de Molière), voyons voir quelles sont ses structures de bases, ses grands principes et sa rédaction.
Tout d'abord, il est important de noter que l'**AmigaDOS** ne fait aucune différence entre les minuscules et les majuscules. Libre à vous d'écrire ***Assign, aSSIGN*** ou encore ***AsSiGn.***
De plus, lorsque une ligne ou un mot est précédée d'un point virgule ";", cette ligne n'est pas du tout prise en compte par l'**AmigaDOS** et tout ce qui est écrit derrière n'a aucune valeur pour lui. Ce sont ce que l'on appelle *les commentaires.* Ils servent à expliquer sommairement la commande qui suit, aidant donc l'utilisateur.
Bien, maintenant regardons la *Startup-Sequence* de plus près afin d'en voir toutes les subtilités.

Premièrement, nous remarquons que beaucoup de commandes sont suivies d'un `>NIL:`. Qu'est-ce que c'est qu'ça, me direz-vous ! En premier lieu, il s'agit d'une *redirection.* Quoi ? J'comprends rien ! On se calme et on explique au Monsieur.
Quand une commande est exécutée, elle affiche certaines informations, précisant souvent qu'elle a bien été exécutée. En fait, elle dirige ces informations sur la fenêtre du *CLI,* pour que vous puissiez les voir. La redirection sert à détourner cette sortie, par exemple dans un fichier, sur imprimante, etc.
Pour montrer que l'on redirige une commande autrement qu'à l'écran, il faut ajouter '>port de redirection:' à la fin de la commande.
Pour illustrer cette explication, prenons un exemple. Sur une fenêtre *CLI* ou *SHELL,* tapez `dir` et validez. Vous voyez le résultat apparaître à l'écran. Maintenant, tapez `dir >PRT:` (si vous possédez une imprimante), et le résultat sort sur l'imprimante. Magique, non ?
Pour en revenir à l'exemple utilisé par la *Startup-Sequence,* il faut savoir que le port de redirection *NIL:* redirige ces informations... dans le vide ! En fait, il n'affichera rien du tout. Par contre, la commande aura bien été exécutée. Donc toutes ces redirections *>NIL:* sont là uniquement pour empêcher que du texte ou des commentaires indésirables ne viennent s'afficher dans la fenêtre *CLI.*
Cela est surtout important pour les systèmes 2.x et 3.x. En effet, si vous avez configuré votre *Workbench* dans une certaine résolution (*DBLPAL,* 640x512 par exemple), et si des commentaires viennent s'afficher sur le *CLI* avant que **IPrefs** ne soit exécuté, vous risquez d'avoir des problèmes, entraînant l'apparition de requêtes vous conseillant de fermer toutes les applications existantes.
Pour éviter ce genre de désagrément, ajoutez des *>NIL:* aux commandes que vous rajoutez dans votre *Startup-Sequence.* Mais encore une fois, pensez plutôt à les inclure dans *User-Startup,* qui est beaucoup plus adaptée, sans s'embêter avec les *>NIL:*.

## ASSIGNONS DES DEUX MAINS

Une autre commande très importante dans une *Startup-Sequence,* est **Assign.** Vous vous devez de la connaître par coeur, car il faudra l'utiliser à tour de bras dans bien des cas, évitant ainsi ce genre de messages intempestifs : *"Veuillez insérer le volume Untel dans un lecteur"*.

Quand vous installez un logiciel sur votre disque dur, par exemple **Caligari 24** (excellllent logiciel d'image de synthèse), les fichiers des disquettes d'installation sont copiés au fur et à mesure dans le répertoire que vous aviez choisi auparavant (par exemple, *Work:Caligari*). Une fois tous les fichiers copiés, vous vous dites *"super, je vais pouvoir enfin utiliser mon programme"*. Vous double-cliquez sur l'icône de Caligari 24, et vos yeux découvrent avec stupéfaction que cela ne va pas, une requête vous demandant d'insérer un certain volume nommé *Caligari:...*

Ne vous énervez pas, et inutile d'insérer la disquette de Caligari. Voilà plutôt la bonne marche à suivre : cliquez sur *Annuler* (dans la requête) pour revenir au *Workbench*. Ensuite, allez dans le menu *Workbench / Exécuter une commande,* entrez `assign Caligari: Work:Caligari` dans la fenêtre, puis validez. Ensuite, revenez à Caligari en double-cliquant sur son icône. Miracle, ça marche !

Bon, maintenant que nous avons étudié un exemple concret, voyons comment tout ceci fonctionne. La commande *Assign* permet de signaler au système qu'un répertoire donné d'une disquette ou d'un disque dur va représenter un certain volume, ou disquette. La rédaction de cette commande se fait de la façon suivante: *Assign 'nom du volume à assigner' 'Chemin d'accès des fichiers issus du volume, se trouvant sur le disque dur'.* Vous pouvez même *assigner* des répertoires de votre disque dur. Par exemple, pour accéder au répertoire *toto* qui se trouve dans *Work: perso / super / toto,* il faut impérativement taper cd `Work:perso/super/toto`. Cependant, si vous tapez auparavant la commande `assign toto: Work: perso /super/toto`, vous n'aurez plus qu'à taper `toto:` pour accéder à ce répertoire.

Cependant, comme les commandes *assign* ne sont pas écrites sur le disque dur, il faut les répéter à chaque *reset* ou redémarrage. C'est pour cela que la *Startup-Sequence* existe, exécutant tous les *Assigns* habituels du système à chaque réinitialisation. Pour vos *Assigns* personnels, je vous conseille encore une fois de les écrire dans la *User-Startup,* faite exprès pour cela. Voici un exemple de ce qui pourrait être votre *User-Startup :*

```
assign excellence!:
    Work:excellence!
assign DOPUS:
   dh0:directoryopus
assign ADPRO:
   Work:Adpro
```

*Note :* le nom du volume à assigner doit toujours être suivi d'un ":" accolé, sinon cela ne marchera pas.

En ce qui concerne la commande *path,* elle sert à rendre des services lorsqu'on se trouve dans une fenêtre *SHELL.* Par exemple, `path toto` permet de rendre toutes les commandes du répertoire toto en accès libre. C'est-à-dire que vous pouvez taper une commande qui se trouve dans ce répertoire *toto,* sans pour autant être dans ce répertoire. Sa syntaxe est : *"path nom du répertoire"*.

Voilà, vous avez vu les points les plus importants de la *Startup-Sequence,* ceux que vous vous devez de savoir absolument. Bref, pour récapituler un peu, il faut s'abstenir de modifier la *Startup-Sequence* pour éviter des ennuis avec le *Workbench,* et toujours faire des modifications ou ajouts dans la seule *User-Startup.*

A bientôt pour de nouvelles explorations dans le monde de l'AmigaDOS.

**Christophe Carel**

### VOUS ÊTES COINCÉ ?

Si vous rencontrez le moindre problème dans l'utilisation quotidienne de votre Amiga, sachez qu'Amiga Revue met ses compétences à votre service, tous les mercredi, entre 14h00 et 18h00. Vous pouvez également nous écrire ou vous connecter sur le 3615 Amiga Revue.


# France-Festival-Distribution

Compatible avec Tous les Amiga Sys 1.2 à 3.1! *Vous Présente:* Gestion Parfaite des Systèmes 3.0/3.1 AGA!!!

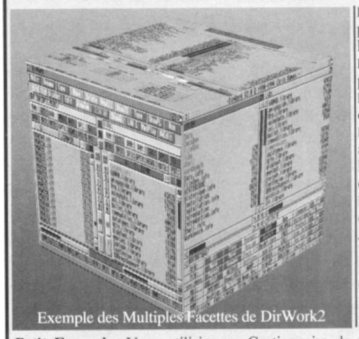
## DIRWORK 2.0 VF

**Version Intégralement Traduite en Français (Logiciel, Manuel Imprimé et Exemples)**

GEANT il n'y a pas d'autres mots pour qualifier ce tout nouveau DirWork2

DirWork2 apporte en effet une révolution complète dans le domaine des Gestionnaires de Répertoires en vous offrant une possibilité UNIQUE de configuration TOTALE Y COMPRIS DE SA PROPRE INTERFACE GRAPHIQUE! Si bien qu'il est capable d'imiter à la perfection absolument tous les autres gestionnaires de répertoires actuels en vous laissant ensuite l'entière liberté de les reconfigurer exactement selon vos besoins ou vos rêves!

Les nombreuses configurations fournies sur la disquette font que vous retrouverez donc exactement l'interface graphique du gestionnaire que vous utilisez actuellement, vous ne serez donc pas désorientés, mais vous aurez alors réellement toute liberté pour compléter facilement par simple clics de souris cette interface et en décupler ses fonctionnalités, car DirWork2 ne se contente pas seulement d'imiter les diverses interfaces, il vous offre également toute une panoplie d'actions époustouflantes concrétisant 5 années de travail de l'auteur!


Exemple des Multiples Facettes de DirWork2

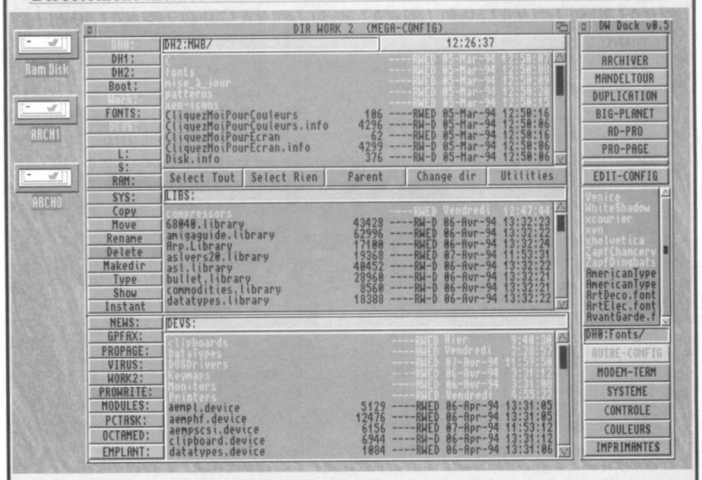
ÎNombre Illimité de Boutons. Chacun pouvant être positionné où vous voulez, avec la taille, les fontes, les couleurs de formes, fond et cadre de votre choix!
ÎLes centaines d'Actions possibles simultanément et pour chaque bouton offrent une puissance inouie!
ÎNombre illimité de menus avec les polices et couleurs de vos choix. Ajoute aussi des menus au WB.
ÎLa création d'Actions Instantanés avec reconnaissance automatique des types de fichiers vous permet de lancer des actions de votre choix lors d'un double clic sur un fichier et le nombre de types est illimité!
ÎGestion totale du Sys 3.0 AGA avec visualisation des images 256C, HAM8, 24Bit, et même GIF et JPEG. Double-cliquez sur le fichier et il s'affiche!
Îdem pour les fichiers Musicaux, Textes et Icônes!
ÎNombreux Outils internes: SunMouse, AntiVirus, Copieur, Economiseur d'Ecrans, Contrôleur de tous les éléments du Système! (Meilleur que SnoopDos!)
ÎSupport total de tous les modes Ecran 2.0/3.0AGA.

**Petit Exemple:** Vous utilisiez un Gestionnaire de fichier comme FileMaster, DirOpus, ClickDos, ou encore l'ancien DirWork, mais votre système s'étant étendu vous n'avez plus assez de boutons pour gérer correctement votre système ou bien votre ancien gestionnaire ne supporte plus toutes les possibilités des derniers Amiga 2.0/3.0 AGA. Les exemples de configurations fournis vont alors vous permettre de retrouver exactement celui que vous utilisiez, de l'éditer puis très simplement en quelques secondes d'augmenter la taille de la fenêtre, ou de l'écran, (y compris Super72!) d'ajouter de nouveaux boutons, de les dupliquer, de les diviser en plusieurs morceaux et de les placer absolument où vous voulez. Ceci très simplement à l'aide de la souris et d'une prévisualisation en temps réel de la nouvelle interface que vous êtes vous-même en train de bâtir. Cela devient alors véritablement un jeu d'enfant de vous confectionner l'interface dont vous aviez toujours rêvé et de l'adapter exactement à vos besoins et à la puissance de l'Amiga.

**Exemple d'Utilisation Professionnelle:** Imitez l'interface de ADPro en l'améliorant selon vos goûts, ADPro sera alors piloté en tâche de fond grâce aux scripts Arexx gérés par DirWork. Idem pour tous vos autres logiciels ayant un port Arexx: Créez leur une interface selon vos goûts! DirWorks2 décuple ainsi les possibilités de vos logiciels professionnels et va donc infiniment plus loin qu'un simple gestionnaire de fichiers.

**Un Outil Universel MultiUsage:** Grâce à ses capacités inouies d'adaptation en toutes circonstances DirWork2 est désormais devenu un outil universel multiusage véritablement sans précédant jusqu'ici dans le monde Amiga. Sachant utiliser parfaitement le Multitâche il peut également s'autoconfigurer ou changer de configuration en plein fonctionnement ce qui vous laisse absolument toutes possibilités pour utiliser de nombreuses configurations simultanément avec par exemple un gestionnaire de fichier, plus une interface pour piloter un ou plusieurs autres logiciels, plus des barres de Docks (eh oui, DirWork2 imite aussi en infiniment mieux ToolManager!), plus des AppIcon pour votre WB. Absolument tout est possible jusqu'aux limites de votre propre imagination!

**Exemple de Méga-Configuration avec 4 Fenêtres de Fichiers dont une Directement incluse dans une barre de Dock!!! C'EST GEANTISSIME!!!**




**PRIX PUBLIC: 700 FF TTC Tout Frais d'Envoi Compris.**

**Option Recommandé: Ajoutez 30 FF.**

**Option Traitement Prioritaire d'Urgence: Ajoutez 100 FF**

**Pour les Pays Francophones: Option Payement par Eurochèque: Ajoutez 50 FF.**

**Boutiques et Revendeurs de France et Francophonie:** Notre Version Française de DirWork2 est fournie dans un package très professionnel et totalement hermétique pouvant se disposer facilement sur vos rayons. Des conditions très avantageuses vous sont proposées. Laissez vos coordonnées sur notre FAX au: (+33) 42.76.18.70 et nous vous contacterons aussitôt.

**France-Festival-Distribution** *3 Rue Anatole France*

*Fr 13220 Châteauneuf-Lès-Martigues*

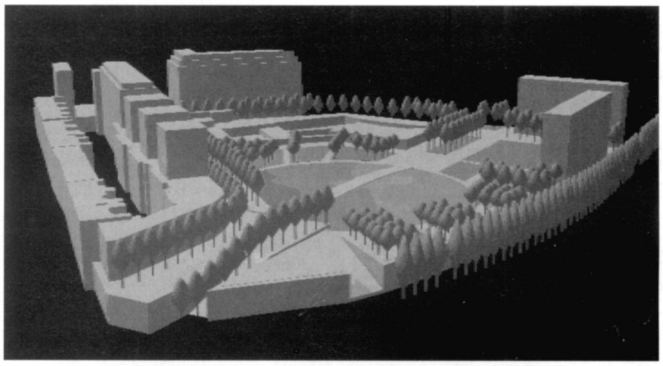
# L'AMIGA ARCHITECTE

***L'architecte Nicolas Donnot savait que l'informatique permettait d'associer des modes d'expression aussi différents que photo, dessin et image de synthèse. Mais c'est la recherche d'une identité architecturale qui a plus précisément conduit l'Atelier* "Images d'Architecture" *à utiliser les services d'un Amiga et à trouver sa voie dans la conception et la construction d'habitats d'artistes.***

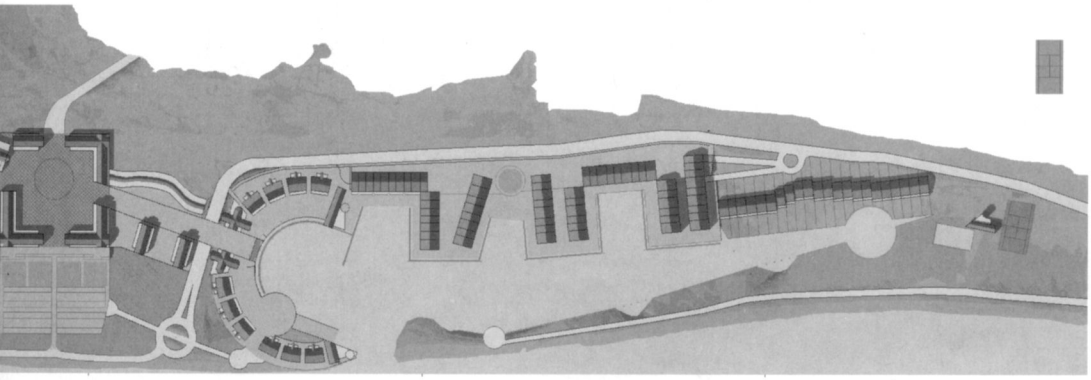
L'architecture, serait-ce une façon d'écrire ?
Déjà, il ne faut pas confondre *architecture d'intérieur* ou *décoration* avec *architecture,* même si les limites en sont parfois floues. Disons que l'architecte crée les volumes ce qui permet ensuite au décorateur d'intervenir.
« ***Images d'Architecture*** *est un atelier d'architecture en ce sens que notre première fonction est de vendre des concepts d'habitat,* précise **Nicolas Donnot,** son fondateur. *Ces concepts, il nous faut en vérifier le bien-fondé puis les communiquer afin de les vendre. Pour communiquer, on va composer des images. L'image est en quelque sorte la partie résiduelle et visible d'un projet après le challenge. Un dicton assure qu'une image vaut mille mots. En fait, une image est vendeuse lorsqu'elle peut représenter efficacement la chose réelle que l'on veut voir exister. Du reste, les outils utilisés influent fortement sur le mode d'écriture architecturale. Nous avons choisi l'**Amiga** pour cette raison, car il permettait d'abord de mettre ensemble divers modes d'écriture (photo, dessin, documents scannés) puis ensuite de créer intuitivement en temps réel : ici, modéliser un volume, là, simuler un environnement, plus près, retoucher un détail photographique, avec le souci constant de "coller" aux désirs du client tout en se faisant plaisir* ».

## RECHERCHE IDENTITÉ ARCHITECTURALE

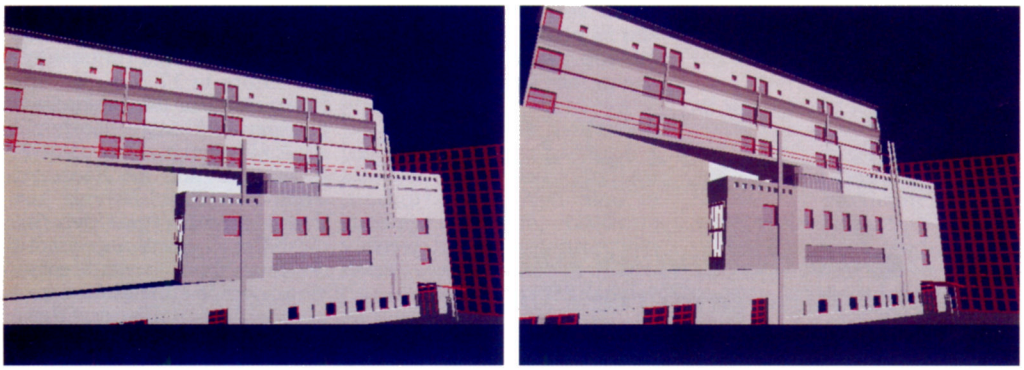
Architecte DPLG *(NDLR : Diplômé Par Le Gouvernement)* issu de l'*Ecole d'Architecture Paris-Villemin,* Nicolas Donnot a depuis ses études le souci de communiquer par l'image. Il n'a de toute façon pas eu vraiment le choix quant à ses influences, sa famille tout entière oeuvrant dans le domaine des arts graphiques et plastiques.
A l'école d'Architecture, les professeurs enseignent bien la DAO sur des PC avec le logiciel **Autocad V9.0,** mais n'obtiennent rien de très marquant concernant la finalité des images.
Le déclic a lieu quand il voit son illustrateur de frère traiter ses images sur un Amiga 1000 dont il a fait l'acquisition. En 1988, il achète l'un des premiers Amiga 2000B ainsi que **Modeler,** petit frère du logiciel **LightWave,** lequel a fait le premier succès de l'Amiga aux States. Puis il se procure **Sculpt 3D,** avec lequel il réalise les images de synthèse d'un projet d'archi d'une maison de retraite à Belleville. Pour l'ambiance, des images du quartier sont digitalisés avec le logiciel **DigiView** et incrustées autour des bâtiments modélisés. Les résultats, qui plurent énormément, ont été shootés avec un imageur Kodak, puis tirés sur papier.
Mais suite à cela, c'est en réalisant le projet d'aménagement du port de Migennes que Nicolas prend réellement conscience que l'objet maquette fige un projet parce qu'il n'est pas modifiable instantanément. Aussi, dès 89, il décide de tout réaliser en image de synthèse.
A partir de là, son principal souci est de trouver une plate-forme technologique fiable. Le hasard lui fait rencontrer et apprécier le travail des membres de l'**Atelier Numérique,** et il imprime sa thèse de fin d'étude sur leur imprimante Canon FP510, inaugurant par la même occasion leur procédé d'impression ICAO.
Son expérience s'enrichit ensuite d'un séjour aux Antilles, lequel est "rentabilisé" par l'apprentissage du logiciel ArchiCAD (Mac).
A son retour, il fait de la DAO pour l'agence ARC sur PowerDraw (Mac) et participe au concours du port d'Herblay *(voir ci-contre)* avec l'Amiga 3000 qu'il vient de s'offrir. Cette composition urbaine, il la modélise en temps-réel avec le logiciel phare **Caligari,** mais les rendus sont calculés sur Sculpt 3D et retouchés avec **Deluxe Paint IV.**
A partir de 1991, il travaille en collaboration avec la SNCF et réalise un certain nombre de missions d'assistance *(Gare de Lyon, Gare du Nord)* et même une mission pour la requalification du *TER Nord Pas-de-Calais.*



**Vue générale, aérienne et en 3D d'un projet d'urbanisation.**



**Le projet réalisé pour le concours du port de Herblay.**



Extraits d'une animation réalisée en 3D pour un projet d'urbanisation.

Celles-ci vont être le point de départ et le moteur financier du futur atelier.

## PRATIQUE, LIEU, IMAGES : TOUTE L'ARCHITECTURE

De fait et à partir de là, tout s'enclenche assez vite, précise Nicolas : « *La société démarre historiquement en 1993 parce que, à un certain moment, il a fallu structurer les acquis et que cet argent tombait au bon moment pour le faire. Cet atelier n'est, comme le sont les images d'un projet, que la partie émergée d'un chemin ancien* ».

Dans le même temps, il développe une réflexion sur l'Architecture et l'Image et se pose la question du choix du mode de représentation visuelle : *comment montrer pour communiquer ? Quel média utiliser ?* Cette même année, s'amorce une prise de position très forte qui va renforcer l'identité architecturale de l'atelier avec l'arrivée de la photographe **Christine Moisson.** Il s'agit là d'une interpolation totale de deux systèmes d'écriture. En effet, l'impact qu'elle produit dans les milieux de création aboutit très vite à deux projets, confluants vers le fameux concept du *"lieu de vie et de création"* qui semble inspirer tout vrai architecte.

Le quartier de Belleville, "reconstruit" autour du projet.

Pour le premier, il s'agit de la conception et de la réalisation d'une cité d'Artistes à Meaux, et pour le second, d'une conception d'ateliers d'artistes sur bateaux fluviaux, en collaboration avec l'association *Signe et Eau.* Nicolas explique : « *C'est dans le rapport entre pratique, lieu et image que se tient le processus qui tend à la production de l'oeuvre. Ainsi, c'est aussi bien à travers la pratique d'un reportage photo sur le lieu d'artiste que l'architecte va exploiter une ambiance, un fil conducteur qu'il va restituer avec son Amiga en les dynamisant, créant ainsi le nouvel atelier d'artiste* ».

**Images d'Architecture** est une agence pluri-diciplinaire axée sur la représentation et la communication de projets, réalise en images de synthèse sur plate-forme Amiga, des études urbaines et des projets d'architecture. Parallèlement, l'agence fait du Conseil, de la Formation et du Développement en CAO / DAO.

## ÉCRITURE D'UN PROJET DE QUARTIER

Première étape, un scan du plan cadastral a été effectué sur un scanner **Epson 6000** en mode *bitmap,* afin de pouvoir le retravailler sous **Architools** (le seul logiciel de simulation d'une tablette à digitaliser en A0).

Deuxièmement, tous les bâtiments existants du quartier ont été validés et leurs hauteurs indiquées. Le tout a été sauvargardé au format *.GEO* et récupéré sous **Caligari 24.** De simples retouches des volumes (décrochés, biais ou courbes) suffisent à suggérer avec précision au service urbain l'idée des volumes.

Reste alors à définir les couleurs des arbres, jardins, rues, toitures... Une image du quartier a donc été mapée, qui a servi de support à la maquette modélisée.

Une série d'images représentant des variantes du projet a été tirée sur imprimante couleur. La conception et la réalisation du projet a demandé dix jours de travail sur un Amiga 3000 étendu à 16 Mo de RAM et doté d'un écran 17 pouces piloté par une carte graphique Harlequin.

**Jean-Marc Viotti**

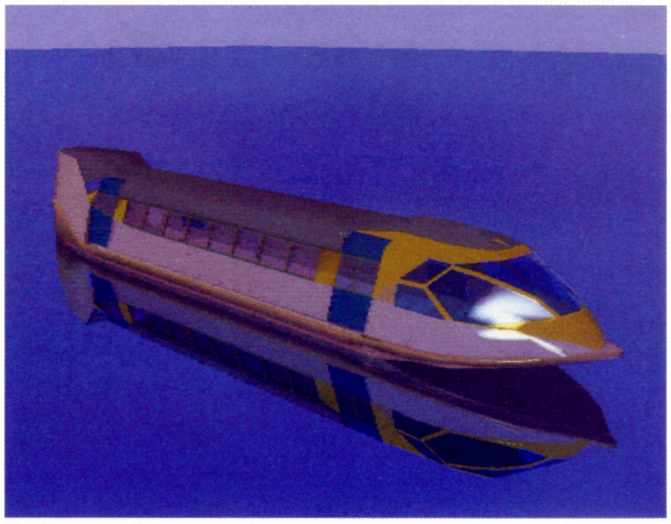
## SCOOP !

Grâce aux bons services d'une association travaillant sous les directives d'Images d'Architecture, le logiciel **XCAD 3000 V1.1** (programme de CAO/DAO créé pour l'Amiga et utilisant les mêmes concepts qu'Autocad) nous revient en Version 4.0 du monde Unix, où il a eu un franc succès.

Interfacé avec Imagine V 3.0, il devient en fait le concurrent direct d'Autocad et 3D Studio associés. L'idée force de cette association consiste à rassembler sur plate-forme Amiga, les meilleurs outils professionnels de CAO/DAO, les bénéfices et adhésions servant à concevoir de nouveaux outils.

**Architools,** développé par Philippe Delvos, est le premier logiciel de CAO/DAO conçu dans cet esprit, à l'initiative d'un architecte et d'un urbaniste.

**Contact : le lundi de 10h à 19h, au (1) 46 59 39 23.**



Un "*bateau d'artiste*", tel que Nicolas Donnot l'a imaginé.

# AMIGA REVUE AU PAYS DES MICRO KID'S

***Nous nous efforçons ici, depuis de longues années déjà, de donner de notre machine préférée l'image artistico-professionnelle qui est, pensons-nous, la sienne. Cela ne l'empêche pas (et notre cahier AMIGAMES en témoigne !) d'être aussi une excellente machine de jeu. Alors, lorsque, par le biais du jeu, on amène les utilisateurs à découvrir les autres réalités de l'Amiga, pour nous, c'est vraiment du tout bon !***

Le 17 Mai dernier, nous avons été conviés, avec plusieurs confrères de la Presse Micro, à l'inauguration, par son Président, **Jean-François Bourge**, Conseiller du XVIIIe Arrondissement, de l'***Espace Micro Kid's***, nouvelle facette d'un concept très original d'espace-loisirs à destination des jeunes et aménagé dans le cadre *hightech* du **Centre d'Animation Agora Hébert**, situé au 2, rue des Fillettes à Paris.
Inauguré lui-même le 6 Décembre 1993, ce Centre a été édifié à l'emplacement même des anciens *Bains Douches Municipaux* du XVIIIe.
Admirablement structuré - et éclairé !- par l'architecte **Jacques Vito**, **Hébert**, avec ses multiples activités, est le sixième *Centre d'Animation Jeunesse* à être créé dans l'Arrondissement.

***En haut :*** **Richard Joffo et Jean-Michel Blottière.**

***Ci-dessus et à droite :*** **l'Univers Micro Kid's.**

Dirigé efficacement par la charmante et dynamique **Françoise Bonnet**, assistée de **Laurent Galeziewski**, de **Stéphane Delhomme** et de **Ernesto Islas**, le Centre se veut plus particulièrement orienté sur deux axes : le sport et l'informatique.
En fait le *deal* est super sympa : on propose aux jeunes 1 heure de jeux vidéo contre 1 heure de sport... Malin, non ?
Le sport est parrainé par le champion de Basket **Hervé Dubuisson** et l'informatique par **Richard Joffo**, l'heureux producteur de la maintenant célèbre émission *Micro Kid's Multimédia* sur ***France 3***.
Eh, oui, l'"*Univers Micro Kid's*", ce nom évoque certainement chez vous quelque chose du genre : "*Je les hais de me faire lever si tôt tous les dimanches matin, mais, que voulez-vous, je suis tellement accro de cette émission (que je trouve bien trop courte d'ailleurs, si je peux me permettre), et que je... etc, etc, etc...*", vous avez gagné : c'est bien votre émission préférée qui est, en quelque sorte, la marraine de ce nouveau lieu !
Nous avons pu rencontrer **Jean-Michel Blottière**, un nom bien connu de nombre de nos lecteurs pour avoir présidé, jusqu'à la fin, aux destinées de notre ex-confrère ***Tilt*** ainsi que sa complice de l'émission, la délicieuse *Delphine* !
L'objectif de l'*Univers Micro Kid's* est, évidemment, d'initier les jeunes à la micro-informatique mais par un biais astucieux : on les attire tout d'abord par le côté essentiellement ludique (il y a là des consoles **Sega** et **Nintendo**, un **CD-I**), puis on les incite à découvrir les autres aspects de notre univers et ce, grâce à ...un **PC** !
Comment ? De quoi ? Pas d'**Amiga** ?
Nous apprenons alors que **Commodore France**, du fait de ses difficultés (nous sommes alors le 17 Mai, je vous le rappelle) a dû renoncer à équiper le Centre comme il s'y était engagé.
A la demande de **Richard Joffo**, **Amiga Revue** est donc devenu -et pas peu fier de l'être !- partenaire actif de cette passionnante expérience en se substituant tout simplement à **Commodore France** pour fournir le Centre en **Amiga**.
Vous aurez compris qu'**Hébert** abrite à présent quelque chose de très important à nos yeux : l'opportunité de faire découvrir, dans de bonnes conditions et sous un angle associatif, notre machine et son environnement à un grand nombre de jeunes ...et de moins jeunes également ! En effet, dans une seule et même structure d'accueil, avec un seul et même matériel, on peut parfaitement, mais à des heures différentes, avoir des activités aussi diverses que le jeu et le montage vidéo...
Si vous êtes intéressés ou si vous avez des idées à nous soumettre allant dans ce sens, n'hésitez surtout pas à nous contacter car, si nous nous y mettons tous, cette expérience pourrait même être rééditée ailleurs, dans bien d'autres Communes de France et nous nous tenons à la disposition de nos lecteurs pour les aider à y créer de tels Centres !

**Antoine Occhipinti**

**CENTRE D'ANIMATION AGORA HEBERT**
2, rue des Fillettes,
75018 Paris

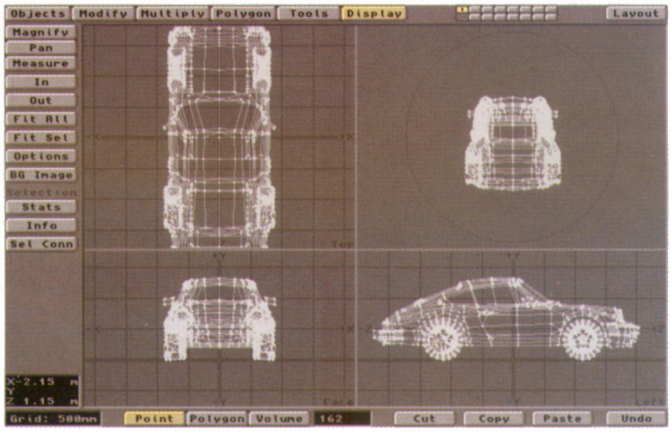
# LIGHTWAVE : PAS DES VAGUES, UN RAZ DE MARÉE !

***En attendant une hypothétique version PAL du Video Toaster, C.I.S, distributeur des produits Newtek en France, nous présente, en avant-première et en exclusivité, le très attendu LightWave, utilisé par Steven Spielberg pour la préparation des effets spéciaux de Jurassic Park.***

**LightWave,** c'est une quinzaine de méga-octets de données, compressés une dizaine de disquettes.
C'est pourquoi, pour éviter le piratage de la version finale, il sera distribué avec un *dongle* installable sur le port parallèle. Logiciel et notice seront en anglais à la sortie, mais une version francisée verra le jour en septembre. Une cassette vidéo d'inititiation sera probablement distribuée avec le produit. Sa traduction est, elle aussi, fort probable.
L'**Amiga,** grâce à **LightWave,** est bien parti pour concurrencer toutes les autres plates-formes susceptibles de permettre de la 3D. Ce logiciel se définit comme un outil de production homogène, complet et simple d'utilisation.

## LE PROGRAMME

La version vue était une *bêtâ version* de **LightWave 3.1,** présentée par **Lee Stranahann,** formateur pour **Newtek,** dans les locaux de **C.I.S,** à Bordeaux.
Dans la version finale, le modeleur ne sera plus en PAL. Qui plus est, la prévisualisation des animations dans le modeleur n'était pas encore active sur la *bêtâ version*. A terme, le logiciel supportera les principales cartes graphiques du moment. En outre, des bibliothèques de textures et d'objets de base très conséquentes devraient être fournies.
Lors de cette démonstration, **LightWave** tournait sur un Amiga 4000/40 avec 20 Mo de *RAM*. Cependant, il fonctionne convenablement avec 8 *Mo*. Carte accélératrice et coprocesseur arithmétique sont tout de même vivement conseillés...




**Le modeleur.**

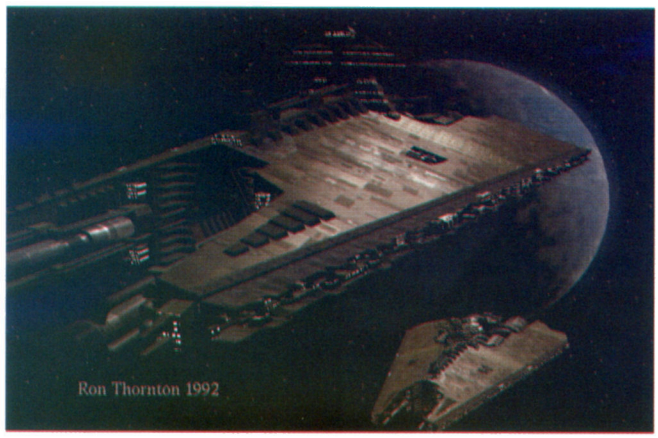
Les photos d'écrans présentées dans ces pages proviennent de la version *PAL*.

### *Les animations et les textures*

Pour animer quoi que ce soit (un objet, la caméra ou une source lumineuse), la méthode est toujours la même. Elle a le double avantage d'être très intuitive et particulièrement visuelle.
**Lee Stranahann** commence par définir les *key-frames* (points par lesquels passe l'objet animé) de départ et d'arrivée. Il se forme alors une *spline* (courbe symbolisant la trajectoire de l'objet). Cela a l'avantage d'être particulièrement clair à l'écran. Ensuite, il est possible de contrôler la courbe manuellement ou numériquement, afin d'en afiner le dessin. Manuellement, on sait immédiatement ce que l'on réalise. Les chiffres permettent cependant d'être plus préçis. La version commercialisée permettra de voir la prévisualisation de l'animation en temps réel en 3D fil de fer. De plus, il est bien évidemment possible de faire bouger les objets sur eux mêmes à partir des trois axes classiques : horizontal, vertical et diagonal.
*Particularité en ce qui concerne une animation de l'objet :* imaginons que l'objet soit une voiture. Il faut alors paramétrer les *"is in"* et les *"is out"* afin d'obtenir une animation réaliste. Pour ce faire, il suffit d'acccéder au menu *Enveloppe,* par l'intermédiare duquel on définit la vitesse de l'objet, toujours sous forme de *spline.* Par exemple, si l'une des *key-frames* symbolise un passage devant un feu au rouge, la voiture s'arrêtera progressivement et, une fois le feu passé au vert, repartira en accélérant, progressivement également. Il s'agira dans ce cas d'une courbe de vitesse descendante. Bien. Imaginons maintenant que la *key-frame* soit à l'endroit d'un feu orange : notre voiture accélérera pour passser, et ralentira une fois l'obstacle franchi, tout cela encore progressivement. Pour ce faire, vous dessinez une courbe ascendante.
*Particularité en ce qui concerne l'animation au niveau de la caméra :* la caméra permet de voir la manière dont un objet rentre dans le champ de la lentille. Outre les possibilités relatives à l'animation, il est possible de réaliser des *zooms* avant et arrière. Là encore, tout est paramétrable à partir d'une courbe *spline* similaire à celle présentée précédemment.
*Particularité en ce qui concerne l'animation au niveau de la lumière :* **LightWave** peut représenter la scène vue depuis la source lumineuse, afin d'apprécier la manière dont l'objet rentre dans le champ lumineux.

## JURASSIC PARK, SEAQUEST ET BABYLONE 5

Les prévisualisations des effets spéciaux de **Jurassic Park** ont été réalisées sur **Amiga** avec le **Video Toaster.** L'expérience semble avoir réussi, puisque tous les effets spéciaux de **Seaquest** ont encore été générés de la même manière. Cette série est visible sur le câble. Pour ce qui est de **Babylone 5,** il s'agit d'une série de science-fiction actuellement distribuée en vidéo club. Les humains s'y battent à coup de lasers et de vaisseaux spatiaux contre d'ignobles *aliens.* Ces séries exploitent bien évidemment totalement les possibilités de **LightWave.** Les options *bone* et *lense-flare* sont régulièrement utilisées.
Regardez à tout prix ces feuilletons, ne serait-ce que pour leur beauté et leur perfection. C'est d'autant plus agréable que personne ne cache le fait que c'est fait avec un **Amiga...** ■



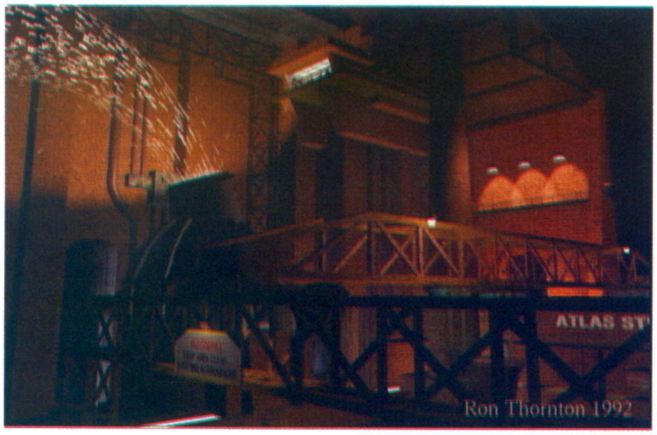

« *Starwars* » vu par LightWave.

Toujours de la même façon, il est possible de définir l'ouverture du faisceau lumineux.
**LightWave** a deux atouts par rapport à ces concurrents : *lense flare* et *bone*. Le premier simule des rayons lumineux émanant de la source, un peu comme lorsque l'on fixe intensément une ampoule allumée. Le second permet de définir précisément les articulations d'un objet. Grâce à lui, on peut créer en deux minutes un serpent qui se tortille !

l'écran, des jambes suivent le mouvement, de manière parfaitement synchronisée (elles descendent aussi l'escalier). Avec **LightWave,** vous pourrez faire la même chose...

### *Le modeleur*

Il y a toujours trois fenêtres à l'écran, qui visualisent la scène sous tous ses angles. De plus, une vue générale en perspective évolue au fur et à mesure des modifications avec une rapidité des plus surprenantes.




Un exemple de ce que l'on peut faire avec LightWave.

Pour ce qui est des textures, la version commerciale devrait logiquement en avoir quelques unes en stock. Cependant, pour créer des animations avec des textures encore plus impressionnantes, il est possible d'intégrer des animations vidéo et de les plaquer sur un polygone. C'est ainsi que l'on applique des effets de distortion ou de mouvement à des scènes animées, considérées alors comme une simple texture ! La télévision américaine diffuse actuellement un spot dans lequel on voit une télé descendre un escalier. Dans

La gestion des fenêtres est très simple et d'une rare convivialité.
Il existe différents modes de travail possibles, selon que l'on désire donner du relief à une forme, ou bien arrondir l'aspect d'une autre. Les objets sont dessinés soit au crayon sous un angle particulier, soit à partir de primitives mathématiques (cercle, carré, sphère...).
La fonction *aimant,* très pratique, crée une forme rectangulaire remplie de vecteurs. Si l'on "tire" sur l'un des points, toute la structure peut être rapide-

## INTERVIEW : LEE STRANAHAN

***Lee Stranahan** est le représentant de **Newtek.** C'est lui qui effectuait la démonstration chez **C.I.S**.*

***Amiga Revue :*** Quelle est votre position chez **Newtek** ?
***Lee Stranahan*** **:** Il n'y a pas vraiment de poste fixe chez **Newtek.** On occupe tous plus ou moins des postes très divers. Techniquement, j'appartiens au service *marketing.* Je suis dailleurs en Europe pour présenter le produit. Je reviens d'Angleterre, du Danemark et de Dublin.
***AR :*** A ce sujet, **Newtek** compte-il s'intéresser plus directement qu'avant au marché européen ?
***LS :*** Oui. Les utilisateurs européens avaient l'impression que l'on négligeait ce marché. Ce n'est pas la réalité. Il s'avère cependant que toutes nos occupations étaient axées sur les Etats-Unis et qu'il nous était impossible de diversifier notre production trop rapidement. **LightWave 3.1** est l'occasion pour nous d'être présents plus concrètement en Europe.

***AR :*** Verra-t-on un jour un bureau **Newtek** en Europe ?
***LS :*** C'est aussi pour cela que je suis là. D'ici un an, nous devrions avoir une succursale en Angleterre.
***AR :*** La situation de **Commodore** inquiète-t-elle **Newtek** ?
***LS :*** Pas vraiment. Nous détenons 10 % du marché des *toasters,* principalement grace à **LightWave.** Nous avons exploité avec le **Video Toaster** un créneau qui semblait nous attendre... Vous ne trouverez nulle part ailleurs un potentiel de travail aussi puissant que ce que nous proposons pour un prix aussi abordable. Il existe un parc **Amiga** installé extrêmement important. De plus, une sorte de synergie s'est mise en place avec tout ce qui tourne autour de notre produit.
***AR :*** Votre aisance sur **LightWave** est impressionnante... Avant **Newtek,** vous étiez déjà dans l'informatique ?
***LS :*** J'étais cuisinier au départ ! Puis, un jour, je me suis acheté un **Amiga** sur les conseils de mon frère. Ce dernier a travaillé sur **Seaquest.** Mon cousin a participé à l'élaboration d'***ImageFX,*** ma belle-soeur travaille pour **Seaquest** elle-aussi. C'était un terrain favoravble. J'ai été à l'origine de ***LightWave User.*** **Newtek** m'a aidé financièrement pour continuer, le journal a pris de l'importance. J'ai donné des dizaines de conférences sur **LightWave** à travers plus de 70 villes. J'ai fini par me détacher du journal et rentrer chez **Newtek** afin de présenter le produit et former les gens. ■

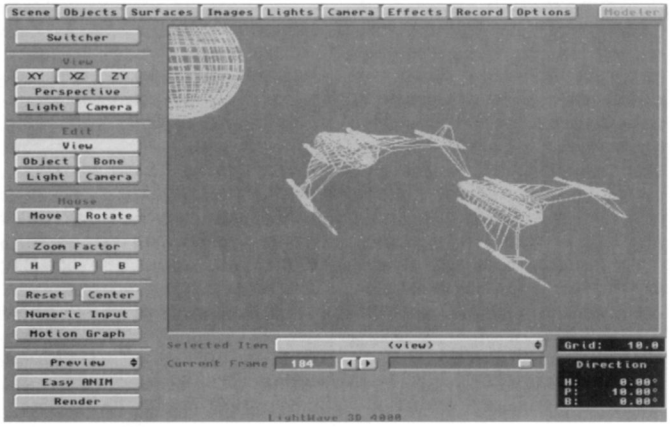
ment déformée, ce qui peut donner naissance à de superbes objets.
La fonction *Drill* permet d'intégrer un objet dans un autre et de le faire ressortir en relief, ce qui permet de placer des textures différentes extrêmement simplement.
La rapidité d'affichage est exceptionnelle, et l'ergonomie particulièrement intuitive pourrait nous faire croire que l'utilisation de **LightWave** est simple, alors qu'elle nécessite tout de même un bon apprentissage.

## SITUATION AUX ETATS-UNIS

**LightWave** n'était jusqu'à présent vendu qu'avec le **Video Toaster.** Ensemble, ils constituent une évolution exeptionnelle dans le domaine de la 3D aux Etats-Unis. L'équipe de **Spielberg** à choisi l'**Amiga** et le **Video Toaster** pour réaliser les *previews* des dinosaures de ***Jurassic Park.*** Tous les effets spéciaux de ***Seaquest*** et de ***Babylone 5*** sont réalisés avec ce logiciel.

- Un module de physique qui prend en compte les lois de Newton (masse, vélocité, accélération, gravité, électromagnétisme, conditions atmosphériques, moteurs, pistons, rotors, friction, densitée, élasticitée, rigiditée, déformation, augmentation de la détection des collisions...).
- **La Théorie des Dominos** est un module qui permet d'animer et de faciliter le choix des *key-frames* pour s'amuser à réaliser une cascade de dominos.
- **Alpha Paint** est un logiciel à part entière qui tourne autour du **Video Toaster.** Dédié aux réalisations de logos, il gère les fontes Chroma et PostScript avec un niveau d'anti-aliasing très élevé. **Alpha Paint** est le premier *package* 36 bits pour le **Video Toaster.**
- Encore plus passionnant, **VertiSketch** est un supplément *hardware* qui permet de digitaliser en 3D des objets réels, directement sous **LightWave :** on promène un crayon spécial sur l'objet, et celui-ci se retrouve modélisé !

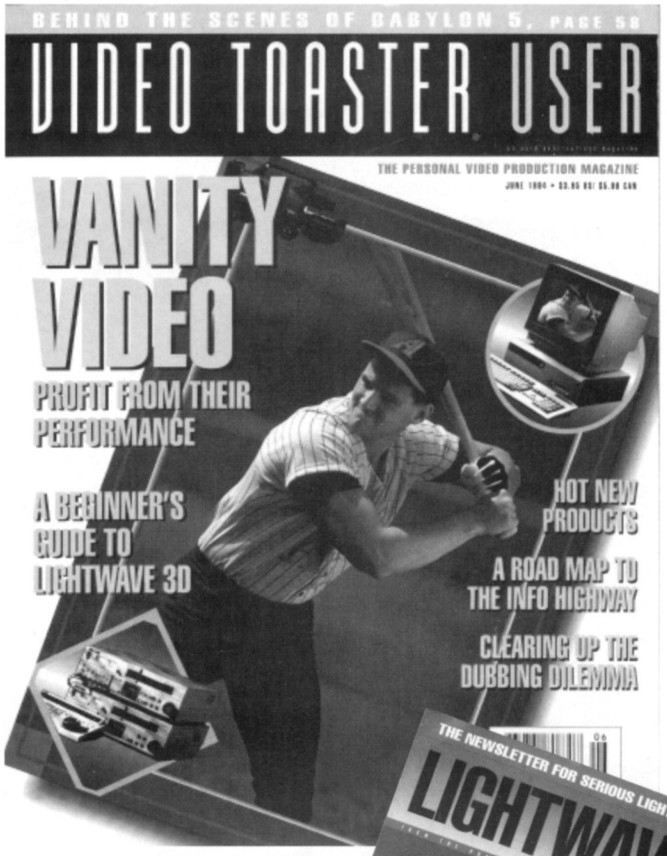
Toutes ces tâches, développées sous forme de modules, peuvent naturellement être

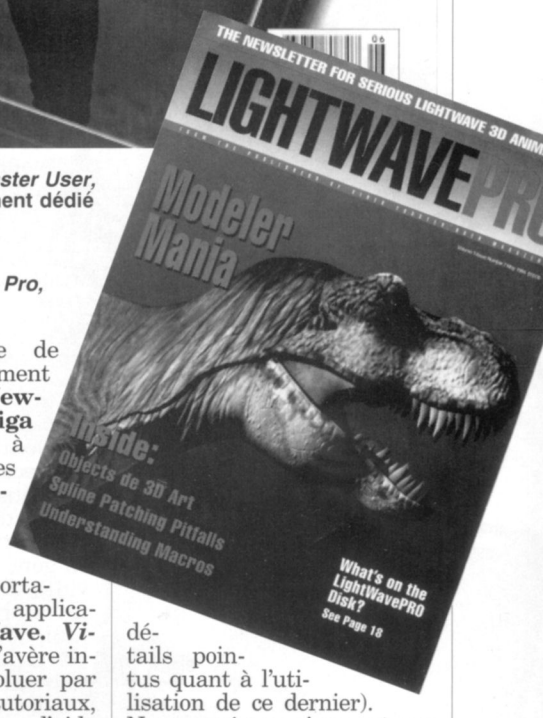



**Prévisualisation en 3D fil de fer et en temps réel de l'animation.**

Qui plus est, le faible prix de cette solution a permis l'expansion d'un marché qui pouvait encore évoluer aussi bien au niveau des productions graphiques que des sociétés qui éditent pour ces dernières. 10 % du marché des *toasters* est tenu par **Newtek,** essentiellement pour **LightWave** ! Cela se comprend, car outre ses énormes capacités, le programme est ouvert et évolutif. C'est pourquoi de nombreuses sociétés éditent et distribuent de multiples extensions à **LightWave.** En voici une ou deux rapidement présentées :

accomplies manuellement, à condition d'aimer pianoter des heures sur une calculatrice et un ordinateur.
Il existe même des salons et conférences sur **Video Toaster** et **LightWave** ! A l'occasion du ***Siggraph,*** qui se déroulera à *Orlando* ce juillet, de nombreux séminaires seront organisés pour les professionnels de la 3D, uniquement dédiés à **LightWave.** Cependant, seule l'arrivée d'un magazine dédié a permis de finaliser le lien nécessaire entre le distributeur et l'utilisateur : ***Video Toaster User,*** c'est son nom, a pour




***Ci-dessus : Video Toaster User,*** **un magazine entièrement dédié au *Video Toaster* et à *LightWave.***

***Ci-contre : LightWave Pro,*** **une *news-letter.***

but d'être proche de l'utilisateur. Totalement indépendant de **Newtek** (comme **Amiga Revue !**), il tire à 30 000 exemplaires (comme **Amiga Revue !**). Et il n'y a pas que de la publicité, puisqu'on y trouve, entre autres, des reportages concernant les applications sous **LightWave.** ***Video Toaster User*** s'avère indispenable pour évoluer par l'intemédiaire des tutoriaux, des diverses rubriques d'aide et des lettres sur des sujets de pointe.
Depuis huit mois, une *news letter* mensuelle, ***LightWave Pro,*** paraît régulièrement. Disponible uniquement par abonnement, elle concerne plutôt les graphistes professionnels et les dirigeants qui influent sur le marché de la 3D (rapellons qu'une *news letter* fournit des informations essentielles pour les professionnels, concernant les mouvements des sociétés, le marché du produit, ainsi que des

détails pointus quant à l'utilisation de ce dernier).
Nous espérons vivement que l'esprit qui s'est développé autour de **LightWave** au USA, se retrouvera rapidement en France...
**LightWave** sortira fin juin, pour un prix de 4 990 francs TTC. Ce prix s'aligne sur celui de la version US.
D'autre part, **C.I.S** importera quelques uns des modules d'extension, mais pas tous. Pour en savoir plus, n'hésitez pas à contacter **C.I.S** (voir notre *bottin* page 98).

**Sébastien Lubrano**

# THE TOUR DU WORLD OF LE AMIGA

***Comment les Anglais voient-ils la faillite de Commodore ? Où en est le développement du Video Toaster PAL ? Peut-on s'exprimer librement dans les magazines britanniques ? Vais-je répondre à toutes ces questions ?***

## Amiga World (USA)

Pour son numéro de juin 94, **Amiga World** change de formule. La maquette reste la même, mais de nouvelles rubriques apparaissent et d'autres disparaissent ou sont *relookées*. Par exemple, ***Prime-time PD*** restitue au domaine public la place qu'il mérite. Par contre, on ne peut pas dire que les logiciels traités sont du *prime-time* (de première heure, pour les zanglophobes qui nous lisent), disons plutôt qu'ils sentent le poisson pêché à Marseille puis balladé trois fois autour du monde dans un sac en plastique avant d'être livré aux States. Fraîcheur, quand tu nous tiens...

La tenue du **NAB** (National Association of Broadcasters' Convention) a été l'occasion de découvrir de nouveaux produits ciblé sur le marché de la vidéo : **Newtek** annonce la sortie du **Video Flyer**, un générateur temps réel de vidéo digitale. La société américaine a par contre annulé le projet de carte accélératrice **Screamer**. Les six membres qui avait décidé de quitter Newtek pour développer sur les plates-formes PC ont créé la société **Play**.

A défaut de Screamer, on pouvait trouver le **Raptor : 2 processeurs RISC** et **128 MB** de ram conçus expressément pour **Lightwave.**

Le **Video Toaster** n'est pas encore adapté aux formats PAL et Secam européens (le développement d'une version non-NTSC demanderait de repenser tout le produit), mais grâce à **Passeport 4000** de **Prime Image**, c'est désormais tout comme.

Je serais curieux de connaître l'état des finances d'Amiga World : une certaine fatigue transaparaît. C'est mou et c'est mince (98 pages seulement). De plus, il n'y a pas un mot sur la coupe du monde de football, ni sur la chute de CBM Inc. Dormez, brave gens...

## Amiga Power (GB)

A propos de la liquidation de CBM Inc., **Amiga Power** s'interroge sur la durabilité des stocks d'Amiga et de *hardware* de marque Commodore : il est fort probable que nous allons nous retrouver dans une situation de rupture de stock **mondiale**. Vous qui avez déjà un Amiga, vous risquez peut-être de manquer de pièces de rechange, et votre voisin qui s'était décidé à faire don de son PC à son grand-père déjà décédé (c'est de plus en plus dur de trouver un acheteur) pour enfin se mettre à l'Amiga, devra attendre le rachat de CBM pour voir la reprise de la production.

D'après la petite amie d'un ami d'un ami d'un rédacteur, **Microprose** serait en train de préparer la suite du très fameux **Formula One Grand Prix,** c'est-à-dire, donc, **Formula One Grand Prix 2.** Y'en cinq qui suivent, ça fait plaisir.

Amiga Power n'a pas la langue dans sa poche et je les en remercie. Car comme disait un grand philosophe grec : *"quand il faut se plaindre, il faut se plaindre. Sinon c'est pas bien"*. Ce qui a déclenché la colère du rédacteur en chef **Stuart Campbell,** ce sont les résultats de l'*European Computer Trade Show* de Londres. A été nommé développeur de l'année, **Lucas Arts**. Commentaire : *"Dégages de là ! Développeur de quoi ? Une licence CD (Rebel Assault) de ..... ? (...)"*. Meilleur jeu CD : **Rebel Assault**. Commentaire, inspiré d'un homme politique français peut-être : *"C'est un scandale ! (...)"*. La plupart des plaintes sont fondées (**Rebel Assault** mérite vraiment de prendre la direction des toilettes), mais j'ose penser qu'elles ont été également motivées par le fait que les jeux Amiga et les compagnies qui les éditent se sont montrées assez étrangères au podium, même s'ils ont été nominés plusieurs fois.

J'aurais volontiers suggéré un jeu de mot pour le jeu de Lucas Art : *"**Rebel Asshole**"* (je vous le disais bien qu'il méritait les toilettes).

Non, c'est trop hard d'après l'article de trois pages sur la censure. Car vous n'êtes pas sans savoir que la Grande-Bretagne est le pays puritain, ou **pourritain** ça dépend du degré de connerie, par excellence. Aussi, la censure réalise-t-elle un massacre dans le domaine des jeux vidéo. Elle s'exprime souvent par une interdiction de vente à une certaine tranche d'âge, mais cela peut aller jusqu'à déchainer des foudres politiciennes. En Irlande du Nord, il y a quelques années de cela, un politicien s'était plaint de la publicié faite pour **Dyna Blaster** (ou *Bomber Man,* c'est le même). C'est vrai que *"faites exploser votre meilleur ami"* peut paraître un slogan de mauvais goût lorsque l'on connaît la situation dans cette partie du Royaume "Uni"... Mais la censure touche aussi les magazines. Etant destinés aux jeunes, il doivent faire preuve d'une certaine retenue. Par exemple, sont évidemment interdits les mots : [redacted], [redacted] (même une petite), [redacted] PC, [redacted] etc. De même les expressions du genre : *"ta mère à cheval sur un cafard"* ou encore *"si tu touches à ma soeur je [redacted] ton père"* ou bien *"hé j'vais t'[redacted] ta tête à toi"* ou le classique *"[redacted] ta maman"*. Comme disait Pierre Desproges : *"Etonnant, non ?"* (il avait beaucoup de choses intéressantes à dire mais il est mort trop tôt ce [redacted]).

## Amiga Computing (GB)

Depuis son dernier passage dans cette revue de presse, **Amiga Computing** a lui aussi bénéficié d'un *relookage*. Résultat : ses 188 pages en paraissent 300. Une densité énorme des écrits et le grand nombre de sujets abordés font que lorsque l'on commence la lecture de ce magazine, on est pris d'une angoisse existentielle : "*vais-je le finir avant la sortie du prochain numéro ?*".

Le second **Amiga Centre of Excellence** vient d'ouvrir ses portes à Londres. Ce dernier s'articule autour du multimédia. Les initiateurs des **ACE** espèrent voir s'étendre leur concept à toute l'Europe. Nous aussi.

Il y a quelque mois, l'ensemble de la presse britannique faisait écho du projet d'utilisation d'Amiga pour la réouverture du *museum* des transports de Londres. Avec un budget de **4 millions de livres** (beaucoup de lecture en perspective), les anglais ont fini par faire rimer les mots *haute technologie* et *museum*. **Soixante-cinq (65 !) CD$^{32}$** sont chargées de gérer les **écrans tactiles d'informations** et quelques Amiga 4000 génèrent une simulation de trajet ferroviaire (1890 et 1992) **en 3D et avec des graphismes 24 bits**. Je demande à voir... En France, Commodore n'est pas passé par la case musée, mais s'est jeté directement dans le caveau.

Il y a un véritable problème de circulation du DP dans le monde : une démo française sortie il y a plus de six mois chez nous, n'arrive que maintenant en Angleterre. L'inverse est malheureusement horriblement vrai : les colonnes d'Amiga Computing sont pleines de tests d'utilitaires et de démos jamais vus en France. Alors ? **Paris-Londres, 1h30 ou six mois de trajet** ?

Dans la série *l'avocat du diable,* c'est **Ocean** qui s'y colle. L'objet de l'accusation : est-ce que les éditeurs de jeux prennent les consommateurs pour des [redacted] en leur vendant des jeux à licence prestigieuse ? Bien évidemment, Ocean s'en défend et ajoute même que les sociétés continuant à éditer ce genre de jeux, ne font que se tromper elles-mêmes (*fools to themselves*). C'est pourtant Ocean qui a publié quelques unes des licences les plus [redacted] de l'histoire des jeux vidéos : *Jurassic Park, Dennis la menace, L'Arme Fatale, Terminator 2* et j'en oublie. Il faut dire surtout que ce n'est pas parce qu'un jeu caracolle en tête du *top 50* des meilleurs ventes, que c'est forcément un bon jeu. C'est parce qu'il possède un joli nom. Rendons justice tout de même à Ocean, qui ne nous a pas toujours offert que de la [redacted].

## Amiga Action (GB)

J'avoue avoir une connaissance approximative de la langue anglaise. Aussi je vous demande de porter votre propre jugement sur la traduction de ces quelques news recueillies dans **Amiga Action**...

Je lis par exemple qu'**Ocean** préparerait un **Jurassic Park 2,** qui mettrait en scène le basketteur **Shaquille O'Neil**. Dans ce second épisode, le Dr. Grant serait en lutte contre une multinationale qui veut voler l'ADN du basketteur pour créer une équipe invincible. Comme la famille **Pierrafeu** (le film tiré du dessin animé sort cet été aux USA et le jeu devrait rapidement suivre !) a été ramenée à la vie par les mêmes procédés, le Dr. Grant décide de créer sa propre équipe de basket. Mais pour cela, il lui faudra recueillir de la poussière d'étoile améliorée (**Stardust AGA** prévu pour septembre).

A part ça **le prix de la CD$^{32}$ baisse** de £50 (prononcez *livres* ou *pounds* mais pas "l" 50), soit environ 500 FF.

Le sujet du piratage mériterait un bon gros dossier dans **Amiga Revue** (*NDLR : Tu lis pas la concurrence, hé, banane ?*). Amiga Action y consacre trois pages, mais la mise en scène en fait une sorte de documentaire télé avec dramatisation et maquillage. Exemple : *"Un message est parvenu aussi rapidement que s'il venait d'être tapé. Je savais alors que j'étais observé par le SysOp"*, brrr, quel suspense..., *"J'ai même lu dans un scroll-text un message qui menaçait un groupe rival d'**une visite avec une batte de baseball**"*. Second degré ou sérieux ? Les pirates sont des gens comme les autres, ils sont faits d'amour et de haine. Mais mieux vaut une batte de base-ball plutôt qu'une [redacted] de base-ball, non ? Question cruciale : **est-ce que la CD$^{32}$ est la réponse au piratage** ? Pas du tout, la technologie de duplication de CD est à la portée du moindre pélerin pour **30 000 FF**. C'est même une aubaine pour les crackers, puisqu'ils peuvent mettre plusieurs jeux sur un seul CD...

Des rumeurs courent comme quoi **une coupe du monde de football serait susceptible d'être jouée en juillet 94 aux USA**. Ah, les rumeurs... Pour saluer commercialement l'événement, les éditeurs sortent chacun leur simulation : ***Rugby Coach League*** d'**Audiosonic** (z'en faites pas, je le fais exprès), ***Empire Soccer*** d'**Empire**, ***Sierra Soccer*** de **Sierra**, ***Sensible World of Soccer*** de **Sensible Software**, ***US Gold's Official World Soccer '94,*** **Tactical Manager** de ***Black Legend Software*** et ***Club Football Manager*** de **The Software Business**. C'est tout (*NDLR : non, non, tu as oublié Mother Soccer*). Pourquoi tous ces [redacted] sortent-ils leurs [redacted] de jeux de [redacted] en même temps ?

## Amiga Shopper (GB)

Reprenons notre sérieux. Aux Etats-Unis, lors de l'annonce des résultats financier de CBM Inc. pour l'année 93, **la compagnie a vu le cours de ses actions descendre de $5 à $1**. Le staff dirigeant de Commodore UK déclare que quelque soit la conclusion de cette affaire, l'Amiga est assez fort pour y survivre...

**GVP** était la seule société jusqu'à présent à proposer aux utilisateurs d'A1200 des cartes 68030. **Blizzard** entre désormais dans la bataille et casse donc le monopole de GVP : les prix sont plus intéressants et surtout, les barettes SIMMS requises pour étendre la mémoire peuvent être de n'im-

porte quelle marque, ce qui n'était pas le cas pour les cartes de GVP *(voir test dans un précédent numéro d'Amiga Revue).*

D'après Amiga Shopper, les maquettes des vaisseaux utilisées dans la série **Star Trek : the Next Generation** vont partir à la retraite au bénéfice d'objets 3D **générés à partir d'un certain ordinateur** équipé d'un certain **LightWave**...

**Impulse Inc.,** développeur du célèbre ***Imagine,*** annonce la sortie de trois périphériques tout simplement **révolutionnaires : MagicWand** permettra de dessiner un *path* (un chemin) dans l'espace réel, que l'on pourra ensuite appliquer à nos créations (sortie prévue cet été aux USA pour moins de $200).

**3D Digitizer,** comme son nom l'indique, est un **digitaliseur 3D** (sortie prévue en juin, moins de $100).

A Noël, devrait également sortir **Stickman**, qui donnera la possibilité de reproduire les articulations organiques de la manière la plus réaliste qui soit (moins de $500).

Ces informations proviennent directement du boss d'**Impulse**, *Mike Halverson.* Non pas que je remette en cause sa crédibilité, mais les prix prévus semblent invraisemblables par rapport aux produits : 500 F pour un scanner 3D, alors qu'ils s'achètent à prix d'or sur Mac et SGI ? C'est peut-être ça la magie de l'Amiga, non ? *Wait and see.*

*Bob Fisher,* des relations publiques de **Nova Design,** a accordé une interview au magazine anglais : il annonce la **version 2.0 d'*ImageFX***. On apprend également que le programmeur d'IFX, *Thomas Krehbiel,* est l'auteur de ***Rend24*** et de ***Viewtek***, deux utilitaires du DP très utiles pour les infographistes qui n'ont pas les moyens de se payer ***IFX*** ou ***AD-Pro.*** Et justement, en consultant la doc de *Rend24* je tombe nez à nez avec cette note : *"si vous n'êtes pas satisfait des fonctionnalités de R24, pensez à acheter ImageFX. Il utilise, par coïncidence, les mêmes algorithmes".* L'humour est universel.

## Amiga User International (GB)

Un groupe de trois personnes **armées de barres metalliques,** après avoir pris comme otage un vigile, ont dérobé pour une valeur totale de **2,3 millions de livres de puces mémoires** dans une usine britannique. C'est le plus gros coup de ces dernières années. L'importance que prend ce genre d'affaire a suggéré à *AUI* une idée de ce que pourrait être un dialogue entre deux malfrats : *"Hé, vas-y, mec, viens on va s'faire la bijouterie là ! - Hé toi mais t'es un prématuré de ta tête ou quoi ? Ouais, j'connais un keutru qui vaut la peine, ouais : on va chourav des pentium, ça ça vaut le coup d'aller en taule, au moins, t'es fou mon gars !".*

*Jeff Braun,* Président de la société **Maxis** *(Sim City, Sim Life,* etc.) pense que **le marché des consoles est en train de mourir**. Pour lui, le PC se vend de mieux en mieux et fera oublier tout le reste. Ce à quoi on peut répondre que le **PC est un ordinateur personnel**, une simple machine destinée à trôner dans une chambre individuelle ou dans un bureau. Alors que les consoles, la CD$^{32}$ notamment, et les ordinateurs familiaux (en fait, l'ordinateur familial, le seul... l'Amiga), ont leur place devant la télé, dans le salon, avec la famille. **Une place durable,** d'après AUI.

Lorsqu'il y a quelques années, on demandait à **Newtek** quel allait être leur prochain produit, *Tim Jennison* (le big boss) répondait : un grille-pain (*a toaster*). En fait, Newtek ne comptait pas se lancer dans les appareils de cuisine, mais bien dans la vidéo. Par humour, on garda le nom de **Video Toaster**. Aujourd'hui, le Video Toaster est **le** *hardware* de référence en matière de génération d'effets vidéo aux USA. Tout ça pour vous dire que **Newtek** commence enfin a regarder le marché européen avec des yeux gourmands et le **Passport 4000** (voir *Amiga World*) n'est qu'un pas vers l'installation du Toaster en Europe (*NDLR : voir à ce propos page 19, l'article de Sébastien Lubrano sur LightWave, avec une interview de Lee Stranahann de Newtek*).

## CU Amiga (GB)

Le phénomène des rumeurs est très intéressant à analyser. Sachez qu'en Angleterre courait le bruit que **Commodore France** allait être racheté par tout un tas de compagnies, de l'invraisemblable (**Findus** ou **Justin Bridou** (*NDLR : Heu... Justin qui ?*) par exemple) au parfaitement crédible (**Samsung**, **Sony**...). La vérité est que Commodore France a fermé ses portes et que c'est la corporation qui doit être rachetée. **SDL**, le plus gros *dealer* en Grande Bretagne, estime que l'Amiga a encore un avenir brillant et continuera à le soutenir.

Les A4000 subissent une modification interne : le 68030/40 quitte la carte principale pour venir se loger sur la carte fille et la *Chip Ram* quitte la carte fille pour la carte mère. Encore un ménage brisé. Cette opération viserait à baisser les coûts de production et donc logiquement le prix de vente. A quand l'A4000/40 au prix d'une console Sega ?

Heureux possesseurs de CD$^{32}$ et de son module *FMV,* réjouissez-vous : vous allez bientôt pouvoir agrandir votre collection de CD Vidéo grâce à l'accord signé entre **Orion Pictures** et... **Phillips** (je vous rappelle qu'au niveau de la vidéo, le CD-I et la CD$^{32}$ sont compatibles). Les premiers titres sont *Le Silence des Agneaux* (un *thriller* haletant), *Mississipi Burning* (une plaidoirie pour les droits de l'homme et contre les droits de la haine), *Robocop* (un classique immanquable) et *Danse avec les flous* (un film pas très net).

Si Dieu existait et s'il avait un Amiga équipé d'un disque dur, il sanctifierait **Power Computing**. La société britannique va bientôt commercialiser **un lecteur externe équipé d'un système anti-clic** qui, vous l'aurez compris, supprimera cet **abominable petit bruit** qui un jour ou l'autre, vous a fait regretter d'avoir acheté un Amiga....

Avant d'acquérir ce *drive,* jetez tout de même un coup d'oeil au domaine public où **il existe plusieurs petits utilitaires** qui réalisent le même mirâcle.

Pas assez cher, mon fils !

**Rachid Ouadah**

# SATURNE PARTY 2 : LE RETOUR

***Une Demo Party est toujours un événement en France, car elles sont rares au pays de Molière, d'Hugo et de Karen Cheryl... Ce qui est encore plus rare, c'est qu'elles soient réussies.***
***La Saturne Party 2 s'est tenue fin avril en région parisienne et pendant 3 jours. Démos, compétitions en tous genres et pizzas étaient au menu.***

C'est une fois de plus la salle du (superbe) **Centre Culturel de Chelles**, en région parisienne, qui a servi de théâtre à cette rencontre de dimension planétaire, que dis-je ?, *universelle.* Pas moins de 720 personnes se sont déplacées de toute la France, et même de l'étranger (Espagne, Italie et Allemagne).
La première constatation que l'on peut faire a été suggérée par un revendeur en visite et n'a qu'un rapport relatif avec les démos : **l'Amiga 500** est une espèce en voie de disparition. En effet, 70% des personnes ayant amené leur matériel étaient équipées d'une machine de la génération **AGA,** le 1200 en très grande majorité, et quelques 4000/30 ou 40 pour les nantis.
Revenons aux démos, mais pas éloignons-nous de l'Amiga le temps d'une phrase... Si le **PC** et le **Falcon** n'avaient pas le droit de concourir, ils n'en étaient pas moins présents. Les *demomakers* arrivent à tirer de très bonnes choses des *PC* (si un jour vous gagnez par hasard, ou recevez comme cadeau un DX2 à 66 MHz - en dessous, revendez-le -, procurez-vous les démos **Dust** et **Second Reality,** deux purs chefs-d'oeuvres). Quant au *Falcon,* en toute objectivité, on peut se poser la question suivante : n'a-t-on pas déjà pratiqué l'autopsie ? Fin de la parenthèse.
Le niveau des productions a été assez élevé cette année. Les organisateurs ont d'ailleurs été enchantés de voir que leur *party* a été le lieu de la première diffusion de productions destinées à être classées parmi les meilleures démos de l'Amiga. On regrettera par contre qu'aucune sélection n'ait été faite lors des compétitions : cela aurait évité une grande perte de temps, les *resets* brutaux et volontaires, et surtout, cela nous aurait épargné la diffusion de la démo **Moby's Dick** (le titre est assez explicite).

**Le centre *culturèle* de Chelles...**

## BIS REPETITA...

Les gens de **Complex** prennent une habitude qu'ils ne lâcheront sûrement pas avant longtemps : celle de gagner, et haut la main (583 points contre 156 points pour **NGC**). La démo **Real** surpasse **Origin** du même groupe (premier prix à la **Party III**) sur de nombreux plans. Deux surprises lors de la *party* : l'émergence de **New Generation Crew,** groupe jusque là très souterrain, et la naissance d'**Oxygen,** formé par des immigrés de la scène *ST* (les forces de police Amiga ont bien entendu procédé à un contrôle d'identité). La seconde et la troisième place se sont jouées entre ces deux groupes sur une dizaine de points seulement.
Les italiens de **Ram Jam** se sont hissés à la quatrième place avec **It can't be done,** une production qui se rapprochait également de très près de celles de *NGC* et d'*Oxygen* tant par la technique que par le nombre de voix obtenues. Agréable surprise également de la part de **Movement,** avec **Mina Omistan,** une démo franco-finlandaise qui sent bon la créativité et l'originalité.
Si **Melon Dezign** nous a une fois de plus déçus dans la catégorie démo, cela n'a pas été le cas avec **My conscience is clean** (...), leur intro, classée deuxième.
Les **Shadocks** ont un nom certes rigolo, mais lorsqu'il s'agit de code, on ne rigole plus : leur intro contient un seul effet, mais quel effet !
L'intro **Cobalt** de **Paradox** est par contre pleine de mouvements, de lumières et de *blurps* en tous genres qui lui font mériter amplement sa première place.
La compétition de musique a été décevante sur plusieurs points. Tout d'abord, 20% des modules présentés ne semblaient être que des reprises de l'**Electric Funk** de **Moby** (premier prix à la Party III). *Secundo,* le niveau est resté quasiment le même que l'année dernière. C'est une adaptation du thème du film **La Soupe aux Choux** (hââââ, toute mon enfance : *la Denrée, le Glaude,* les premiers effets

## LA SATURNE PARTY 2 EN CHIFFRES

La **Saturne Party** fut l'occasion de voir pas mal d'énergie mobilisée. Tout d'abord celle des 720 participants (membres de l'association ***Saturne*** et organisateurs non compris) dont la moyenne d'âge, organisateurs compris cette fois, n'excédait pas 25 ans.

La totalité des prix représentait une somme de pas moins de **36 000 francs** ! Deux salles pour recevoir les machines et leurs propriétaires, plus un gymnase en guise de *sleeping room.* Plus de 200 machines (avec une large majorité d'Amiga 1200). 32 démos présentées, presque autant d'intros, 79 modules et 80 images pour les compétitions !

Parmi les gens présents, il y avait une vingtaine d'étrangers et une dizaine de filles *(NLDR : ha bon ?).* Ajoutez à cela un écran de 6 m x 4,5 m, une sono de 2 000 watts et toute la *bouffe* engloutie par ce beau petit monde, et vous aurez une idée de tout ce qu'implique l'organisation d'une *party.*

**Laurent Christophe** ■

Woodstock, à coté de la Party, c'était une pause-déjeûner...

La régie audio-vidéo.

spéciaux *made in France...*) qui a remporté le premier prix. La reproduction est certes de grande qualité, mais il est dommage que ce soit une simple copie qui l'ait emporté face à une dizaine d'oeuvres originales, comme par exemple **The Song,** d'**Audiomonster,** qui n'a pas hésité à faire chanter **Sade** (la chanteuse, pas le marquis, également couturier et créateur d'une ligne de vêtements en cuir) pour "humaniser" son module.

Oui, oui, Chelles là que ça se passe...

Après *le blues du businessman,* voici *le blues du graphiste* : **Suny,** qui s'était illustré jusque là par des oeuvres graphiques superbes, arrive, ô surprise, second dans la catégorie musique avec **Little Blues.** A noter également le module de **Rez/Agoa,** "***Death in your ass***" (subtile allusion au Sida ?), dont les rires sadiques troublent encore mes nuits, et le module enfantin de **Monty/Paradox.**

Quant aux graphismes, c'est de mieux en mieux. Non, que dis-je ?, c'est de pire en pire : ils sont trop bons ! Si pour les auteurs, le choix lors du vote n'a pas été bien difficile, cela tenait véritablement du déchirement pour le spectateur...

Parmi les graphismes illustrant ces pages, vous trouverez les oeuvres de **Trajan/Dreamdealers** (quatrième (au fait, on va essayer de ne pas abîmer ton image cette fois-ci, mais faut voir, hein, *bicoz* maintenant, la *PAO* est faite sur Amiga (*NDLR : ben oui, c'est vrai, après tout, c'est un Mac qui l'avait complètement estropié, ton graf*)), **Slaine/Ivory** (cinquième) et **Eloy/Complex** (sixième).

## SOUVENEZ-VOUS...

Tout a été multiplié par 2 ou 3 par rapport à l'année dernière : le nombre de personnes, la taille de l'écran (tout simplement le plus grand jamais vu dans une *demo party* ou dans un salon informatique : 6 m x 4,5 m), et même les prix.

En effet, alors que le plus petit "trophée" était de 500 F et le plus gros de 3 000 F en 93, ils étaient respectivement de 1 500 F et 10 000 F cette année. La Party III qui réunissait 3 200 personnes, avait offert 15 000 F au grand gagnant... Pas de conclusion hâtive surtout, car il faut savoir que les prestations offertes lors de la *Party III* n'avaient aucune commune mesure avec celles de la *Saturne Party 2* (rappelons, entre autres, qu'au Danemark, *Complex* avait empoché le grand prix en liquide plus un autre en solide : l'A4000/40 !). Tout de même, c'est un détail qui fera réfléchir les grands groupes étrangers au

*« A vendre ».*

Quelques membres du groupe NGC.

« *Nous sommes venus en paix !* » (Vodka et Slaine).

Zeugma, une des rares "*meufs*" de la scène. Bientôt, l'interview.

sujet de leur participation à la troisième *Saturne Party*... D'autant plus que, mais ils ne le savaient pas, ***Amiga Revue*** *offrait aux trois premiers de chaque catégorie, un abonnement d'un an !* Ca vaut bien un Amiga 4000/40 avec 16 Mo de RAM, ça, non ? En effet, ils recevront tous les 12 numéros... de l'année précédente ! Ben oui, c'est pour pas gââââcher... Trève de plaisanterie, par ce geste, la rédaction d'*Amiga Revue* félicite ouvertement les 12 gagnants de la *Saturne Party 3*. Message pour les quelques petits malins qui se sont fait passer pour des gagnants : c'est raté.

## CONCLUSION

Malgré quelques petites erreurs, comme la sous-exploitation de l'écran, l'heure tardive de la *demo competition* et une remise des prix *express*, la *Saturne Party 3* s'est révélée être un très bon crû. Doucement mais sûrement, la qualité et la quantité augmentent. On aura apprécié les quelques 60 minutes d'images de synthèse *made in* ***Silicon Graphics,*** ainsi que la qualité des pizzas merguez et thon (surtout thon, parce le thon c'est bon, alors que les merguez c'est bon aussi, mais elles ont toujours tendance à absorder les huiles, ce qui rend parfois la pizza sèche, mais dans ce cas là, il suffit d'en mettre un plus et de faire cuire le tout au thermostat 5 au lieu de 6 et de rajouter juste une cuillerée de parmesan, libre à vous d'assaisonner de poivre ou de harissa, bien sûr, mais désolé, je m'égare (*NDLR : mais non, pas du tout, mon petit Rachid, je suis sûr que tous les coders, gfxmen et sfxmens qui nous lisent actuellement sont très intéressés par la recette de la pizza au thon et merguez. Cela dit, je te conseille de revenir rapidement au sujet qui nous préoccupe ici si tu ne veux pas te retrouver vendeur de pizzas ambulant, justement, errant de ville en ville, à la recherche d'une bonne démo a te mettre sous la dent. Mais désolé, moi aussi, je m'égare...*).

**Stéphane Vasseur, 23 rue des Beaux-Regards, 77450 Esbly. Tél. : (1) 60 04 05 52. Minitel : 3615 RTEL BAL Ether/Saturne.**

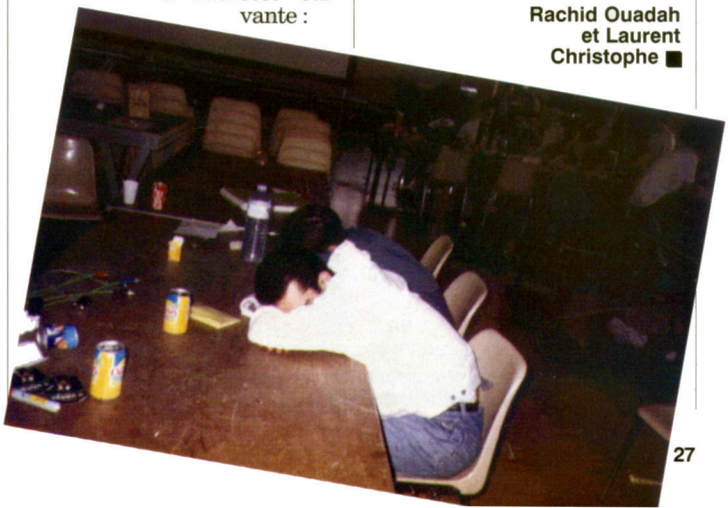
Il n'a pas gagné, mais il est heureux : il a participé (Header/Nova).

Il est actuellement question d'organiser éventuellement deux *parties* par an : la première aurait lieu en avril, et la seconde en octobre. Les dirigeants de l'association *Saturne* hésitent en raison d'un risque évident d'overdose. Vous pouvez essayer d'influencer leur décision en écrivant à l'adresse suivante :

Dans l'autre cas, on revient à la formule habituelle : le rendez-vous est alors pris en avril 95, pour la *Saturne Party 3*.
Bien sûr, d'autres *demo parties* sont prévues pour les mois à venir : consultez les pages de la rubrique démos d'Amiga Revue.

**Rachid Ouadah et Laurent Christophe** ■

Mais je ne rêve pas ? C'est bien un écran de CPC, que je vois-là ?



## LES TROIS GAGNANTS DE LA COMPÉTITION GFX

Premier prix : Acidtrip par Mack et Walt de Melon.

Deuxième prix : Joker par Yolan/NGC.

Troisième prix : Brainwasher's girlfriend par Photos/Eremation.

## RÉSULTATS DES AUTRES COMPÉTITONS

***Démos***

1. **Real** par Complex
2. **Artificial Paradise** par New Generation Crew
3. **Cuzco** par Oxygen

***Intros***

1. **Cobalt** par Paradox
2. **Where is my conscience ?** par Melon
3. **Intro 64ko** par Les Shadocks

***Musique***

1. **La soupe aux choux** par Feedback/Phantom
2. **Little blues** par Suny/Movement
3. **Monty's toys** par Monty/Paradox

**« Daemons fuck rabbits » (Trajan/DRD)**

**« Bottom » (Slaine/Ivory)**

**« Fun capote » (Header/Nova) : Les démo-makers militent pour la bonne cause...**

# Pour tous ceux qui pensent avec leur Amiga

**Commandes et renseignements au 27 59 60 00. Catalogue gratuit sur demande.**

## OnTheBall 370F

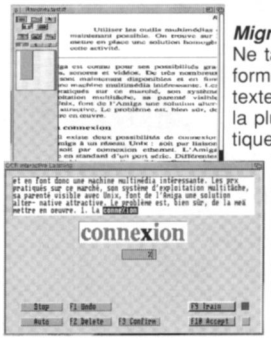
AGENDA - CALENDRIER - CARNET D'ADRESSES
RENDEZ-VOUS - AIDE-MÉMOIRE - ÉDITEUR

OnTheBall est un agenda complet pour Amiga. Il gère vos adresses, compose vos numéros de téléphone*, imprime vos étiquettes, rappelle vos rendez-vous, tient à jour la liste des choses à faire. Tout cela en un seul programme, toujours disponible, à portée d'un simple clic de souris.

Complété par un éditeur de textes, un port ARexx, et une documentation en français de 50 pages, OnTheBall deviendra rapidement indispensable à votre Amiga.

*Logiciel et documentation en français. Compatible avec tous les Amiga*

** si utilisé avec un modem*

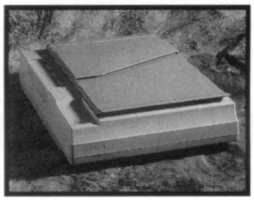



***Migraph OCR : la fin des saisies fastidieuses.*** Ne tapez plus vos textes : Migraph OCR transforme une image numérisée (IFF ou TIFF) en texte ASCII. Basé sur la technologie Omnifont, la plus performante pour la reconnaissance optique de caractères, Migraph OCR reconnait automatiquement plus de 20 polices, y compris les caractères accentués. Son mode apprentissage vous permet de le rendre encore plus performant en fonction de vos différents types de documents. Migraph OCR est fourni avec tous les scanners Migraph.

**1990F**

***ColorBurst :*** scanner à main, résolution de 50 à 400 dpi, N&B, 64 gris, et jusqu'à 262144 couleurs. Livré avec logiciel de numérisation ColorKit et Migraph OCR. **3990F**

***MS1200 et MS2400 :*** scanners à plat, A4, 24 bits, sur bus SCSI. Résolution jusqu'à 1200 dpi pour le MS1200 et 2400 dpi pour le MS2400. Livrés avec cable, terminateur, logiciel de numérisation ColorKit Pro (sauvegarde TIFF ou IFF, mémoire virtuelle) et Migraph OCR. *Nouveau : affichage direct en 24bits sur carte Picasso II.*
**MS1200 : 7890F. MS2400 : 9890F.**



***Kit transparent :*** option pour scanners à plat MS2400 permettant de numériser transparents et diapositives. Taille : 15 cm x 19 cm. **3990F.**

***Introducteur feuille à feuille :*** option pour scanners à plat MS1200 et MS2400 permettant l'introduction automatique de documents. Capacité de 50 pages. Reconnu par Migraph OCR. **4990F.**

***Kit PC :*** option pour scanners à plat MS1200 et MS2400 permettant l'utilisation sur PC et compatibles. Comprend une carte SCSI et un driver Twain. **1790F.**

### *The Amiga Guru Book* 420F

Le livre le plus complet sur la programmation et l'AmigaDOS : les compilateurs C, le multitâche, techniques de débogage, fonctionnement interne de l'AmigaDOS, BCPL, les dos packets, les process, format des exécutables et des objets, etc... Accompagné de nombreux exemples. 736 pages en Anglais

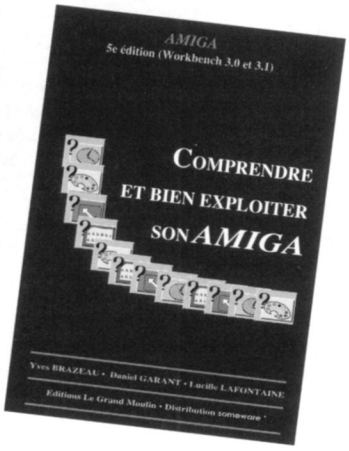
### *Rom Kernel Manual*

La documentation officielle des programmeurs.

| | | | |
|---|---|---|---|
| RKM Libraries | 490F | RKM Style Guide | 310F |
| RKM Devices | 380F | RKM Hardware | 380F |

Le best-seller des livres consacrés à l'Amiga ! La cinquième édition vous dit TOUT ce qu'il faut savoir sur le Workbench (jusqu'au 3.1), pour TOUT utilisateur, débutant comme confirmé, y compris les possesseurs de 1200 et de 4000. Plus de 600 pages, bourrées d'exemples, de trucs, d'astuces...

**270F**




Un exposé complet du Workbench, en français, : de la souris à la startup-sequence ! Le Workbench entièrement détaillé (version 3.0 et 3.1) : icônes, souris, Shell et CLI, Préférences, Multiview, AmigaGuide, mountlist, file systems, datatypes, ARexx, AmigaDOS ... Des chapitres pratiques sur les virus, la vidéo, les co-processeurs graphiques. Deux disquettes contenant plus de 35 programmes accompagnent le livre. Une mine d'informations et de conseils pratiques qui intéresseront à la fois le débutant et l'utilisateur averti.

## Blitz Basic 2

Enfin un BASIC compilé hyper rapide respectant le multitâche et parfaitement intégré au système.

Outre l'ensemble des facilités d'un BASIC évolué (goto, gosub, procédures, fonctions, variables locales et globales), de nombreuses extensions lui permettent d'accéder à TOUTES les possibilités de l'Amiga : Intuition et fonctions de la ROM, graphisme et animation, gestion du son et de l'IFF. En mode Blitz, vous exploiterez TOUTE la puissance de votre machine.

Livré sur 4 disquettes compressées, compatible avec tous les Amiga, Workbench 1.3, 2.0, 2.1, 3.0, 3.1, et 1 Mo de RAM minimum.

**Blitz Basic 2, le plus rapide des BASIC.**

**790F** *Logiciel et documentation en anglais.*

**Spécial vacances : du 1er Juillet au 31 Août un tapis de souris Someware offert pour toute commande de 490F et plus.**

*Les produits Someware sont disponibles chez tous les revendeurs ou directement chez Someware. Participation aux frais de port : logiciel 30F, matériel 50F*

**Someware • 27 rue Gabriel Péri • 59186 ANOR • Téléphone : 27 59 60 00 • Fax : 27 59 52 06**

LE COIN
DES DÉBUTANTS

# L'ASSEMBLEUR

***De tous temps, les langages dits "évolués" (Basic, Pascal et C pour les plus connus) ont toujours attiré les foules, car leur syntaxe est claire et objective, leurs fonctions produisent un résultat immédiat, et ils sont presque tous portables d'un ordinateur à un autre. Malgré ces bons points, il y en a deux des plus négatifs : la lenteur et l'inefficacité (en terme de programmation).***

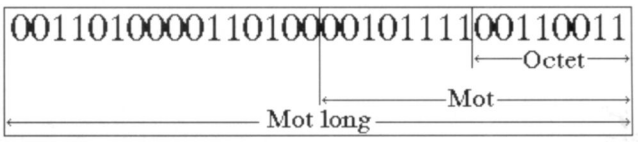
Pourquoi ? Parce que *"...la compilation est un processus automatique criblé de compromis, afin d'aboutir au maximum de possibilités. Le compilateur travaille de façon fort semblable à celle d'un traducteur informatique de langues... Parfois les mots sont corrects, mais les sons et les phrases ne le sont pas"* (extrait du livre *68000, Programmation en langage Assembleur,* par **Kane, Hawkins** et **Leventhal**).
L'assembleur est *la* solution pour palier à ce problème alors pourquoi s'en priver ?
Je ne pourrais que trop vous conseiller d'inclure des routines assembleur dans vos réalisations, presque tous les langages évolués offrent aujourd'hui cette possibilité. Essayez donc de calculer la somme des nombres allant de 1 à 255 dans une boucle de type *For/Next*, avec votre langage préféré... Le même programme en assembleur ira 2 à 10 fois plus vite, suivant le type de compilateur que vous utilisez et économisera autant en mémoire, si précieuse pour vos programmes (et si chère aussi !). Alors, convaincus ?
Cet article sera le premier d'une longue suite d'initiation et d'exemples optimisés, du langage Assembleur. Vous pourrez assimiler les termes techniques au fur et à mesure de leur apparition. La connaissance d'un autre langage de programmation ne sera pas indispensable, mais elle pourra vous aider à mieux tout digérer. A chaque nouveauté sera associé un petit programme d'exemple (à partir du prochain numéro, faut le temps de démarrer).

## ON CHANGE DE REGISTRE

Commençons tout de suite avec les différents types de variables utilisées par le *CPU* (*Central Processing Unit,* ou microprocesseur, ici le 68000).
Le *CPU,* donc, utilise, pour ses propres fonctions, des variables ou "registres". Il possède huit *registres de données* (de D0 à D7, "D" pour données), sept *registres d'adresse* (de A0 à A6, "A" pour adresse), deux *pointeurs de pile* (deux fois A7, suivant le mode de fonctionnement du 68000 (*NDLR : on trouve parfois la notation A7 et A7'*)), un *compteur de programme* (PC, *Program Counter*) et un, pour finir, *registre d'état* (SR, *Status Register*).
Les registres de données peuvent accueillir des *octets* (*bytes,* en anglais), des *mots* (*words*) et des *mots longs* (*long words*). Ces termes désignent des valeurs quelconques, ou *opérandes,* de longueur respective 8 *bits,* 16 *bits* et 32 *bits,* et sont justifiés à droite dans le registre (*NDLR : c'est-à-dire qu'ils occupent toujours les bits inférieurs du registre*).

## STOP !

Arrêtons-nous quelques instants ici car les choses se compliquent singulièrement. Qu'est-ce qu'un *octet* et un *bit* ? Je vois déjà les doigts qui se lèvent dans la salle. Le *bit* est au système binaire ce que le *chiffre* est au système décimal... Ca va, vous suivez ? C'est-à-dire que nous, pauvres humains (surtout ces derniers temps à cause de la crise), nous calculons nos dettes et nos indemnités en décimal (base dix), alors que le *CPU,* lui, calcule tout en binaire. Mais... Et le binaire, c'est quoi ? (5 bons points à celui qui sait). C'est tout simplement la base deux. Mais pourquoi le *CPU* ne peut-il compter que jusqu'à deux ? Parce qu'il ne connaît que deux choses dans son univers : ici c'est éteint (pas d'électricité, 0) et là, c'est allumé (y'a du courant Germaine, 1). Maintenant, comptons ensemble des moutons électriques en binaire : *0, 1...* Et après ? *2, 3, 4,* etc. ? Non ! En binaire, on ne peut aller que jusqu'à 1, alors qu'en décimal on peut aller jusqu'à 9. En décimal, pour exprimer le nombre dix en chiffres, après neuf, on ajoute un deuxième chiffre à gauche du premier pour dire en fait qu'on a compté une fois de 0 à 9 (une fois dix). Pour le nombre 31 par exemple, on dira qu'on a compté trois fois de 0 à 9 (trois fois dix pour le chiffre de gauche), et 1 (pour le chiffre de droite). Donc logiquement, en binaire, pour le nombre 11, on dira que nous avons compté une fois de 0 à 1 (une fois deux pour le chiffre de gauche) et 1 (pour le chiffre de droite), ce qui en décimal fait trois (2+1 !).
Recomptons ensemble les moutons en base deux : *0, 1, 10, 11, 100, 101, 110,* etc. Facile non ? Tiens, je vois encore des doigts qui se lèvent et je choisis le gros balaise au fond et lui cède la parole : *"et l'octet, c'est quoi, m'sieur?"*. Mais j'allais y venir mon petit...
Hé bien l'*octet* c'est tout simplement un "paquet" de huit bits ! Et encore le même qui lève le doigt pour me demander *"mais pourquoi un paquet?"*. Et je lui réponds qu'en fait, un *CPU* ne peut pas reconnaître comme nombre quelques bits isolés comme ça... Car le *CPU* n'est pas comme nous, il n'a pas d'yeux pour voir les nombres, mais une "cervelle" pour les comprendre. Il faut donc que ces nombres binaires soient délimités par paquets et justifiés à droite, car il ne sait lire que de droite à gauche. *"Donc, un mot, ça veut dire paquet de 16 bits et un mot long c'est un paquet de 32 bits ?"* Mais oui mon petit, tu as tout compris, c'est bien. Tiens, voilà 10 bons points, c'est pour toi... C'est bien (soupir !)...
Exemple :




Comme tout le monde a bien compris, reprenons où nous en étions avec nos registres de données... D'après ce que nous voyons, le *CPU* ne peut reconnaître que des paquets longs de 32 bits maximum (c'est d'ailleurs de là que vient l'expression *"processeur 32 bits"*). Par contre, il n'en n'est pas de même pour les *registres d'adresse.*
D'abord, ces variables servent essentiellement à *"adresser"*, ou *"pointer"*, la mémoire (accéder à un octet , mot, ou mot long) ; ensuite, en mode d'adressage, seul 24 bits sont pris en compte (*NDLR : uniquement dans le cas du 68000. Le 68020, le 68030, etc. adressent, eux, sur 32 bits*) ; et enfin, ces registres d'adresse ne peuvent pas manipuler des octets seuls. Mais rien ne vous empêche d'y ranger des données 16 ou 32 bits !
Le *compteur de programme* est lui aussi un registre d'adresse. Sa seule fonction est de contenir l'adresse mémoire 32 bits actuelle, pour que le *CPU* puisse y lire la prochaine instruction à exécuter.
Les *pointeurs de pile,* eux, sont des registres d'adresse pointant vers une petite zone de la mémoire servant à ranger des valeurs utiles au *CPU,* au programme et aux interruptions (une zone pour ranger d'autres variables utiles).
Quant au *registre d'état,* c'est un registre de données 16 bits très spécial. En effet, il contient des informations relatives aux instructions du programme exécuté, ainsi qu'au système, mais nous y reviendrons prochainement.

## LES INSTRUCTIONS

Après les registres, passons au *jeu d'instructions* du 68000. Pour notre première fonction, nous allons étudier la plus connue et la plus utilisée par les programmeurs : l'instruction *move* (prononcer "mouve"). Littéralement, *move* veut dire "bouger".
Exemple : `MOVE D0,D1.` Traduisons ceci : *bouger le contenu de D0 vers D1.* Ceci équivaut, mathématiquement, à D1=D0. Si D0 vaut 0, alors, après cette instruction, D1 vaut aussi 0.
Autre exemple : `MOVE.B D0,D1.` Ici, un nouveau terme vient d'apparaître : ".B". Ceci signifie *bouger le "byte" (l'octet) de D0 vers D1.* Grâce à ce nouveau terme, on peut maintenant transférer un certain paquet de bits (octet .B, mot .W ou mot long .L).
On peut également transférer une opérande au lieu d'une variable. Exemple : `MOVE.B #$25,D1` , ce qui signifie *bouger l'octet de valeur hexadécimale $25 vers D1.* Si vous supprimez le symbole "$", alors vous transférerez la valeur décimale 25, vers D1. Vous pouvez également supprimer les symboles # et $, ou juste le #. Essayez toutes les combinaisons possibles et constatez ce qu'il se passe.

## ON RESPIRE

Le mois prochain, je décrirai toutes ces combinaisons et nous étudierons ce qu'est une valeur hexadécimale, ainsi qu'une nouvelle instruction, `ADD`, servant à additionner des valeurs.
En attendant, je vous donne ce devoir pour la prochaine fois : convertir l'octet du premier exemple en décimal. Si quelque chose vous a échappé, n'hésitez pas à nous écrire, pour revenir éventuellement sur les difficultés majeures que vous auriez rencontrées.

**Michaël Nandzik**

LE COIN DES PROS

# LE TRACKDISK

***Le lecteur de disquettes est, au même titre que le clavier et le moniteur, l'un des éléments indispensables à l'utilisation d'un ordinateur. Nous allons donc nous plonger dans la gestion de ce support, par l'intermédiaire du "trackdisk.device".***

Un *device,* c'est un peu comme une bibliothèque (*library,* en anglais). Dans le cas de cette dernière, on initialise certains registres, puis on appelle la fonction désirée après avoir ouvert la bibliothèque en question.
Dans le cas d'un device, on déclare un *port* (voir plus loin), puis le travail consiste à initialiser une structure (ou un tableau de données, un segment de mémoire si vous préférez). Ceci fait, il suffit d'appeler la fonction `DoIO()` pour exécuter la commande choisie.

***Commandes du TRACKDISK (extrait)***

| N° | Nom | Fonction |
|---|---|---|
| 02 | READ | Lecture |
| 03 | WRITE | Ecriture |
| 04 | UPDATE | Réactualisation buffer de piste |
| 05 | CLEAR | Effacement (RAZ) |
| 09 | MOTOR | Marche/Arrêt moteur |
| 10 | SEEK | Recherche |
| 11 | FORMAT | Formatage |
| 12 | REMOVE | Init routine de test présence disk |
| 13 | CHANGENUM | Nombre de changement disk |
| 14 | CHANGESTAT | Test si disk dans lecteur |
| 15 | PROTSTATUS | Test si disk protégé en écriture |

Voici un exemple d'utilisation du *trackdisk.device.* On attend l'insertion d'une disquette dans le lecteur DF0:. Si elle est déjà présente, le programme se termine directement. Contrairement à certaines routines de jeux ou démos, aucun bruit infâme ne viendra vous perturber, tout ceci ayant été fait de manière propre, et, normalement, compatible tout Amiga.

```
;*** Attend Insertion Disquette en DF0:

execbase    equ  4
findtask    equ  -294
addport     equ  -354
opendevice  equ  -444
doio        equ  -456
remdevice   equ  -360
opendevice  equ  -450

;*** On commence par chercher
;*** notre propre tâche.
waitdsk  movea.l  $4.w,a6
         sub.l    a1,a1
         jsr      findtask(a6)

;*** On sauvegarde l'adresse dans readreply.
         move.l   d0,rreply+$10

;*** Déclaration du port readreply.
;*** C'est par ce port que l'on initialise
;*** les fonctions à appeler,
;*** ou la récupération des résultats
;*** de nos opérations.
         lea      rreply,a1
         jsr      addport(a6)

;*** DiskIO  = pointeur sur la zone
;*** entrée/sortie.
;*** 0 en D0 = lecteur interne
;*** On ouvre trackdisk.device...
         lea      diskio,a1
         move.l   #0,d0
         move.l   d0,d1
         lea      tdevice,a0
         jsr      opendevice(a6)

;*** Exemple d'appel de fonction. Le numéro de
;*** fonction est donc indiqué à l'offset 28
;*** de notre port. Chaque fonction est appelée
;*** de la même manière.
;*** On récupère le résultat en 32(ReadReply).
;*** Le mot (2 octets) de commande (où l'on
;*** indique le numéro de fonction que l'on
;*** désire exécuter), se trouve donc en 28-29
;*** par rapport à l'adresse de base
;*** de notre structure...

.tstdsk  lea      diskio,a1
         move.l   #rreply,14(a1)
         move.w   #14,28(a1)        ;CHANGESTAT
         jsr      doio(a6)
         tst.l    32(a1)   ;disk present ?
         bne.s    .tstdsk
```

```
;*** On termine en obligeant l'arrêt
;*** du moteur.Puis on ferme le device (comme on
;*** le fait pour une librairie).
;*** On libère ensuite le port, et c'est tout !
.clstrk  move.l   diskio+32,d6
         lea      diskio,a1
         move     #9,28(a1) ;marche/arrêt moteur
         move.l   #0,36(a1)
         jsr      doio(a6)
         lea      rreply,a1
         jsr      remdevice(a6)
         lea      diskio,a1
         jsr      closedevice(a6)
         lea      rreply,a1
         jsr      remport(a6)  ;libération port
         rts

diskio   dcb.l    20,0              ;dcb.l=blk.l
rreply   dcb.l    8,0
tdevice  dc.b     'trackdisk.device',0
         even
```

On peut de la même manière lire et écrire des secteurs, formater une disquette, ou récupérer le nombre de changements de disque. Il suffit d'indiquer le numéro de fonction, un p'tit coup de `DoIO()`, et le tour est joué. Pour tester la présence d'un lecteur quand le système est chargé, il suffit de chercher sa tâche. Un exemple :

```
;*** Test présence du drive DF1:

tstdf1   movea.l  $4.w,a6
         lea      drvname,a1
         jsr      findtask(a6)
         tst.l    d0

;si D0<>0 => lecteur présent...

drvname  dc.b     'DF1',0
         even
```

Voilà, c'est tout pour ce mois. Dans les prochains articles, nous apprendrons à détecter les lecteurs installés, et a vérifier la présence d'une disquette sans passer par le système...

A bientôt.

**Fabrice Hautecloque**

AMOS

# LA PORTION DE LAIT DES GRANDS (AIR CONNU)

***Salut à tous ! Ce mois-ci, je vais vous donner une des gruges du siècle afin d'imiter les menus déroulants de la machine que vous aimez tant, ce qui nous permettra, par la même occasion, de voir qu'Amos sait gérer très facilement des menus, même s'ils ne sont pas à la norme Intuition.***

Bon, comme je manque d'imagination ce mois-ci, je vais être très bref et j'éviterai les blagues vaseuses qui ne font même pas rire *le Master*. Mais à ce propos, vous ne savez pas qui est *le Master* ? Hé bien, c'est tout simplement le Maître du Monde, que j'ai l'immense chance de voir tous les jours à mon travail (on s'éloigne des menus déroulants, mais un peu de culture ne fait pas de mal (*NDLR : y'en a qui manquent pas d'air ! T'as vu ton orthographe, hé, schmock ?*)).
Il m'a enseigné l'art de lire dans les étoiles et dans les tripes des bêtes mortes (après les avoir sacrifiées). Il m'a appris aussi la concentration de mon *Moi profond* et plein d'autres choses. Grâce à lui, j'ai presque atteint la sagesse ! Gloire au *Master* ! Je sais, grâce à lui, prévoir la pluie et le beau temps mieux que les blaireaux qui présentent la météo à la télé, et je peux maintenant entrer en lévitation pour changer mes ampoules sans utiliser d'échelle (*NDLR : fais pas ça dans ta salle de bains, ça porte malheur...*). J'arrive même à *cliqueter* (comme le dit si bien un des plus grands programmeurs de notre siècle) sur ma souris rien qu'avec ma pensée, balaise *le Master* !
Et pour finir voici une très belle citation du *Master* pour les lecteurs d'**Amiga Revue** : *"Après le jour, vient la nuit..." (NDLR : et réciproquement ?).*
Méditez sur cette phrase. Je vous retrouve le mois prochain pour d'autres aventures. A plus !

**Philippe Agnisola**

```
' ******************************************
' * Nom du source : Menunator II           *
' * Sous-titre    : Création de menu       *
' * CopyRight :     (C)1994 Philippe Agnisola *
' *                 pour A-Revue           *
' ******************************************
'
' Ouverture du pseudo-écran
' ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~
OPEN_SCREEN[0,640,256,"Menunator II par Philippe
Agnisola (C)1993",4,Hires,1,0,3]
'
' Définition des titres des menus
' ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~
Menu$(1)=" Menu n°1 "
Menu$(2)=" Menu n°2 "
Menu$(3)=" Menu n°3 "
'
' Options du menu n°1
' ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~
Menu$(1,1)="Quitter  <Q>"
Menu$(1,2)="A propos <A>"
'
' Raccourcis clavier du menu n°1
' ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~
Menu Key(1,1) To "q"
Menu Key(1,2) To "a"
'
' Option du menu n°2
' ~~~~~~~~~~~~~~~~~~
Menu$(2,1)="L'option n°1"
Menu$(2,2)="L'option n°2"
Menu$(2,3)="L'option n°3"
'
' Option du menu n°3
' ~~~~~~~~~~~~~~~~~~
Menu$(3,1)="Vive-moi et vive"
Menu$(3,2)="Amiga Revue !!!!"
'
' On définit la position X et Y du menu
' ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~
Menu Base 1,5
'
' On lance le test des menus
' ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~
Menu On
On Menu Proc MENU1,MENU2,MENU3
Locate 0,2
'
' On attend ...
```

```
' ~~~~~~~~~~~~~
Do
On Menu On
Loop
'
' Procédure des menus
'(Choice(x) = teste un item du menu)
'~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~
Procedure MENU1
OPTION=Choice(2) : Print "Menu numéro 1, option
n°"+Str$(OPTION)
'
' La fin du monde
' ~~~~~~~~~~~~~~
If OPTION=1 : QUITTER : End If
End Proc
'
Procedure MENU2
OPTION=Choice(2) : Print "Menu numéro 2,option
n°"+Str$(OPTION)
End Proc
'
Procedure MENU3
OPTION=Choice(2) : Print "Menu numéro 3,option
n°"+Str$(OPTION)
End Proc
'
' Ouvre un pseudo écran Intuition
' ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~
Procedure OPEN_SCREEN[NUMERO, TX, TY, TITRE$,
PLANS, TYPE, COULEUR, FOND, STYLE]
' On réutilise la routine 'MAKE_GADGET'
' ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~
Screen Open NUMERO,TX,TY+5,PLANS,TYPE
Curs Off : Flash Off : Cls 0 : Palette
$899,$0,$FFF,$666
'
' Gadget de profondeur
' ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~
MAKE_GADGET[TX-25,4,23,10,1]
Ink 1,0 : Box TX-21,6 To TX-11,10
Ink 2,0 : Bar TX-16,8 To TX-6,12
Ink 1,0 : Box TX-16,8 To TX-6,12
'
' La 'Drag Barre' façon 2.0
'~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~
If STYLE=2
Ink 1,0 : Bar 0,4 To TX-26,14
Ink 0,1 : Text 4,11,TITRE$
'
Pen 1 : Paper 0 : Rem Couleur du menu
End If
'
' La 'Drag Barre' façon 3.0
'~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~
If STYLE=3
Ink 2,0 : Bar 0,4 To TX-26,14
Ink 1,0 : Draw 0,14 To TX-2,14
Ink 1,2 : Text 4,11,TITRE$
'
Pen 2 : Paper 1 : Rem Couleur du menu
End If
End Proc
'
' Initialisation des gadgets
' ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~
Procedure MAKE_GADGET[PX,PY,TX,TY,TYPE]
' Gadget Normal
' ~~~~~~~~~~~~~
If TYPE=1
Ink 0,0
Bar PX,PY To PX+TX,PY+TY
'
Ink 2,0
Draw PX,PY To PX+TX,PY
Draw PX,PY To PX,PY+TY
Draw PX+1,PY To PX+1,PY+TY
'
Ink 1,0
Draw PX+1,PY+TY To PX+1+TX-1,PY+TY
Draw PX+TX,PY To PX+TX,PY+TY
Draw PX+TX-1,PY+1 To PX+TX-1,PY+TY
End If
End Proc
'
' On se casse ...
' ~~~~~~~~~~~~~~~
Procedure QUITTER
Default : Edit
End Proc
```

## AMOS PAS À PAS

**Dès le mois prochain, dans la rubrique Amos, Patrick-Marc Rousseau, vous proposera de construire, pas à pas et numéro après numéro, le premier niveau d'un véritable jeu de plates-formes et de réflexion de qualité professionnelle ! Chaque routine y sera amplement analysée et commentée, de manière à en démonter toutes les phases de programmation. Suite à cela, Amiga Revue organisera alors un grand concours, ouvert à tous, doté de prix très importants, et qui portera sur l'extension de ce jeu.**


## QUAND TOUT EST PERDU, VOICI LA SOLUTION

*On ne présente plus A.B.E. car c'est de très loin le meilleur logiciel dédié. Il a permis de sauver des milliers de disquettes et de disques durs même de plusieurs Giga-(Milliards) Octets, quand tous les autres réparateurs même de dernières versions s'avèrent défaillants. Et en plus, il y a un véritable interpréteur de blocs...*

Certains vous citent des fonctions. A.B.E. les crée...

**DEVEZ-VOUS CHANGER DE LOGICIEL ?** Autrement dit, êtes-vous bien équipé pour :
- Réparer 100 % de toutes les disquettes même invalides et directement sur leur support ?
- Réparer véritablement 100 % des disques durs de plusieurs centaines de milliards d'octets ?
- Pouvoir utiliser tous vos accélérateurs de volume et réparer alors en moins de 1 minute 20 ?
- Vous aider à trouver et à modifier aisément toutes les protections ? Et mettre des vies infinies?
- Reconnaître absolument tous les volumes connectés à votre Amiga ?
- Éditer facilement et en toute sécurité mêmes les blocs de gestion internes (RDSK, FSHD,...) ?
- **Interpréter totalement chaque valeur (et lire par exemple $H10 pour l'heure au lieu de $BE) ?**
- Expliquer vraiment chaque valeur pointée par la souris, sans le message "Inconnu" ?
- Pointer directement sur un fichier en connaissant son nom ?
- Ou son numéro de bloc ? Ou une simple partie de ce fichier ?
- Apprendre la structure puis la programmation élégante des volumes ?
- **Tester en temps réel toutes les valeurs et vous avertir immédiatement**
- Fonctionner sur toutes les Amiga et s'adapter à chaque version du WorkBench ?
- Être totalement configurable (aides en ligne, aides graphiques, textes, menus, couleurs, ...)
- Lancer tous vos programmes (55 entrés) depuis l'un des menus ?
- Détecter les virus (en mémoire, sur l'amorce, dans disk-validator,... ) ?
- Vous fournir une disquette entière des sources de ses routines ?
- Utiliser des outils éditeur de textes, convertisseur, chercheur d'occurrence illimité, super calculateur, comparateur, afficheur d'images, Shell, et bien d'autres choses...

**OUI partout ?** Alors c'est que vous possédez déjà une vieille version d'A.B.E. Non ? [1] Alors nous

**Création Française**

ADFI
Résidence les Cottages
83, rue André Theuriet
F-63000 CLERMONT-FERRAND FRANCE

Support téléphonique 10 H - 17 H 73.93.77.31
Fax / modem 10 H - 17 H 73.34.07.57

## LES SÉRIES DE PROGRAMMATION

*Entièrement en français et abondament commentés, nos cours sont constitués de disquettes sources pleines à craquer qui vous apprendront toute la programmation élégante et professionnelle du système Amiga (utilitaires, jeux, démos). Pour atteindre la maîtrise totale.*

**ANNABELLA GFA :** en 8 disquettes. Comprend aussi la syntaxe et les explications (en français) de la dernière version du GFA 3.52 et du compilateur 4.0.

**JENNIFER AMOS :** en 5 disquettes. Comprend aussi les dernières mises à jour 1.36 avec toutes leurs syntaxes et leurs explications (en français évidement).

**MISE À JOUR AMOS PRO :** la dernière mise à jour précédant la sortie du compilateur.

**LA BIBLE CORRIGÉE :** c'est l'important travail de correction des codages réalisé sur le seul (?) ouvrage français de référence parlant de l'Amiga.

| | | |
|---|---|---|
| A.B.E. 3.057.B | 689 FF* | 7 disquettes, le livre, coffret de luxe. (environ 170 FS, 4.000 FB, 12 500 FP.) |
| Tuteur A.B.E. | 60 FF* | 2 disquettes. Tuteur 2 et 3 depuis A.B.E. 3.055. (environ 15 FS, 350 FB, 1 100 FP). |
| Annabella GFA | 370 FF* | 8 disquettes, coffret de luxe. (environ 90 FS, 2.100 FB, 6 700 FP) |
| Jennifer Amos | 220 FF* | 5 disquettes, coffret de luxe. (environ 54 FS, 1.300 FB, 4 000 FP) |
| Mise à jour Amos Pro | 45 FF* | 1 disquette. (environ 11 FS, 260 FB, 820 FP) |
| La Bible corrigée | 70 FF* | 1 disquette. (environ 16 FS, 380 FB, 1 200 FP) |
| L'intégrale de l'auteur | 1 290 FF* | Au lieu de ~~1 426~~. Tout ci-dessus (22 disquettes + manuel + coffret) + Urgent. |

| | | |
|---|---|---|
| AVANT LE 10 JUIN DÉDUISEZ | 100 FF | si votre commande hors frais de gestion dépasse 650 FF ou |
| | 170 FF | si vous bénéficiez de l'offre de rachat de votre éditeur ou réparateur (original + facture)[1]. |
| DU 11 AU 20 JUIN DÉDUISEZ | 30 FF | si votre commande hors frais de gestion dépasse 700 FF ou |
| | 80 FF | si vous bénéficiez de l'offre de rachat de votre éditeur ou réparateur (original + facture)[1]. |

*** Mise à jour A.B.E. 3.057.B.** Envoyez vos disquettes originales + version 3.x = 60 FF, 2.x = 250 FF, 1.x = 320 FF.

*** Frais de gestion :** France européenne par envoi lent 28 FF ou urgent 37 FF. DOM-TOM normal 35 FF ou urgent par avion 85 FF. Étranger lent par mandat postal 37 FF, lent par chèque bancaire en francs français 60 FF, supplément de rapidité étranger 12 FF.

# FRACTALES : L'ART MATHÉMATIQUE

***Découvertes vers 1975, les images fractales sont utilisées aujourd'hui dans les domaines les plus variés. Pour vous montrer comment ça marche et vous faire découvrir ces images splendides, nous allons étudier et explorer les courbes les plus connues et leur variantes.***

**Définitions et propriétés communes à toutes les courbes fractales :** si l'on considère une courbe plane mathématique fermée classique (cercle, ellipse...) il est possible de définir le périmètre de la courbe, l'aire de la partie de plan délimitée par celle-ci, les points extérieurs à la courbe, les points sur la courbe ou à l'intérieur... Pour les courbes fractales, ces notions sont très différentes. Il est possible de dire qu'un point est à l'intérieur ou à l'extérieur d'une courbe fractale fermée, mais souvent on ne peut pas parler de point appartenant à la courbe... Elle est juste une frontière entre les points extérieurs et intérieurs. Evidemment, sur l'écran de l'ordinateur, il y a des pixels qui appartiennent à la frontière, mais ce que vous voyez sur votre écran n'est qu'une approximation de la frontière à un ordre plus ou moins élevé. Pour avoir réellement la courbe, il faudrait la tracer à l'ordre infini, ce qui est évidemment impossible. Cet ordre de précision avec lequel on la trace est souvent appelé *nombre d'itérations* car il est lié directement au nombre de répétitions de l'algorithme fractal effectuées.
Pour ce qui est des aires et des périmètres, on a des résultats surprenants : *la courbe fractale fermée de* ***Von Koch*** par exemple, a un périmètre infini mais elle délimite une aire finie (évidemment tout cela est démontrable mathématiquement avec la plus grande rigueur). La propriété essentielle des courbes fractales réside dans ce que l'on appelle l'auto-similarité : une partie de la courbe, aussi petite soit-elle, contient la structure de toute la courbe. Pour vous montrer tout ça nous allons étudier un groupe célèbre d'images fractales, celles de **Mandelbrot** et de **Julia**.

## LES NOMBRES COMPLEXES

On appelle *nombre complexe,* tout nombre pouvant s'écrire sous la forme `z=x+yi`, où $x$ et $y$ sont des nombres réels ($x$ est appelé *partie réelle* de $z$ et $y$, *partie imaginaire* de $z$) et $i$ un nouvel élément tel que $i^2=-1$. Remarquons que $i$ n'est pas un nombre réel, puisque le carré d'un réel est toujours positif. On calcule avec les nombres complexes exactement comme avec les réels en tenant compte, chaque fois qu'il y a lieu, que $i^2=-1$. Les formules que nous allons utiliser dans un premier temps sont :

**Addition :** $(x+yi)+(x'+y'i)=(x+x')+i*(y+y')$
**Carré :** $(x+yi)^2=(x^2-y^2)+2ixy$

On appelle *conjugué du nombre complexe* $x+yi$, le nombre complexe $x-yi$. Dans un plan muni d'un repère orthonormal (c'est-à-dire où l'on peut définir des coordonnées), le nombre complexe $x+yi$ est représenté sous forme d'un point $M(x,y)$ appelé son *image.* La distance de l'origine du repère à l'image $M$ de $z$ est appelée *module de z* et notée $|z|$. On a : $|z|=\sqrt{(x^2+y^2)}$, c'est un réel positif. Pour calculer sur les nombres complexes avec l'ordinateur, nous séparerons la partie imaginaire et la partie réelle et nous calculerons sur les deux simultanément en utilisant les formules vues plus haut. Nous obtiendrons ainsi la partie réelle et la partie imaginaire du résultat.

## LES SUITES

On appelle *suite de nombres* (complexes ou réels) une correspondance entre des entiers naturels (0, 1, 2, ...) et des nombres complexes ou réels. A chaque entier on fait correspondre ainsi un et un seul nombre complexe ou réel. On note la suite $(x_0, x_1, x_2, ..., x_n)$ lorsqu'il s'agit de réels ou $(z_0, z_1, z_2, ..., z_n)$ pour les complexes, ou plus simplement $(x_n)$ et $(z_n)$. $z_0$ est le premier terme, $z_1$ le deuxième, etc. On dit qu'une suite converge vers une valeur finie $A$ lorsque les termes de la suite pour $n$ de plus en plus grand, se rapprochent de plus en plus de $A$ (en maths, on dit qu'*ils tendent vers A*). Le nombre $A$ est appelé *limite de la suite.* On dit que la suite *diverge* lorsqu'elle ne converge pas, c'est-à-dire lorsque les termes deviennent de plus en plus grands (on dit que la limite est infinie) ou que les termes ne tendent vers aucune valeur précise (il n'y a dans ce cas pas de limite). On peut définir une suite de deux manières : soit explicitement (on calcule un terme directement à partir de $n$), soit par récurrence (le calcul d'un terme s'effectuant à partir du ou des termes précédents).

## LES ATTRACTEURS

On considère ici une suite paramétrée, c'est-à-dire dans laquelle intervient un nombre qui n'est pas la variable $n$. La suite $x_n=a*n^2$ est paramétrée par $a$ : chaque valeur de $a$ permet de définir une suite différente. Un attracteur est une valeur possible de la limite de la suite suivant les valeurs de $a$. On définit aussi le bassin d'attraction, ensemble des valeurs de $a$ telle que la suite ait pour limite l'attracteur en question. On dira par exemple que pour $a=5$, l'attracteur de $(x_n)$ est *"plus l'infini"*, car la limite de $x_n=5n^2$ est plus l'infini. 5 appartient au bassin de l'attracteur "plus l'infini".

## LA CONNEXITÉ

Juste une dernière définition mathématique : on dit qu'un ensemble de points d'un plan est *connexe,* si et seulement si, étant donnés deux points distincts de l'ensemble il existe toujours une ligne brisée entièrement incluse dans l'ensemble joignant les deux points.

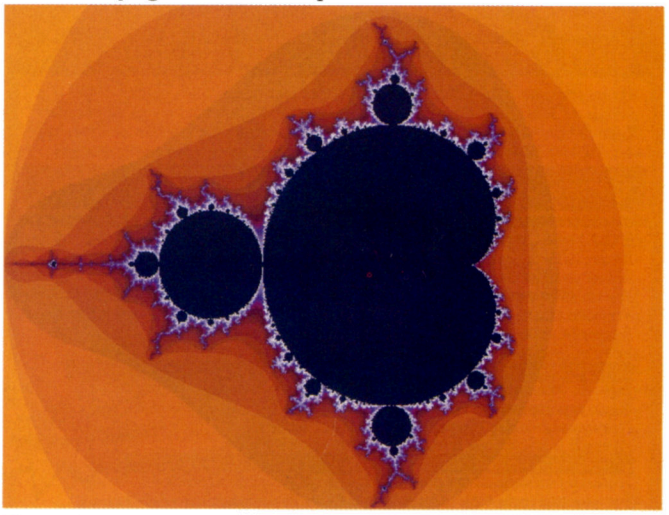


**Figure 1.**

## L'ENSEMBLE DE MANDELBROT

La suite complexe $(z_n)$ qui va nous occuper pendant un bon moment est définie par récurrence : $z_0=0$ et $z_{n+1}=z_n^2+c$, $c$ étant un paramètre complexe. Par exemple, $z_1=z_0^2+c=c$, $z_2=z_1^2+c=c^2+c$, etc. Nous allons nous intéresser aux attracteurs de cette suite. Une étude de quelques termes pour quelques valeurs de $c$ montre que ces attracteurs sont très compliqués et nombreux. Nous allons simplifier le problème en classant les attracteurs en deux catégories : l'attracteur infini et tous les attracteurs finis.

L'ensemble de **Mandelbrot** étant défini comme le bassin d'attraction de l'ensemble des attracteurs finis, nous allons donc calculer les termes de la suite $(z_n)$ et observer le comportement, limite finie ou infinie. Comme un nombre complexe peut se représenter dans un plan, nous représenterons les deux bassins d'attraction sur notre écran d'ordinateur, chaque pixel correspondant ainsi à une valeur de $c$. Nous utiliserons un code de couleurs : un point appartenant au bassin des attracteurs finis sera colorié différemment qu'un point du bassin de l'attracteur infini. Nous aurons ainsi à la fin de notre calcul sur notre écran les deux bassins d'attraction. Mais parler d'infini pour les nombres complexes est délicat car il est mathématiquement impossible de définir d'ordre dans les nombres complexes : nous allons

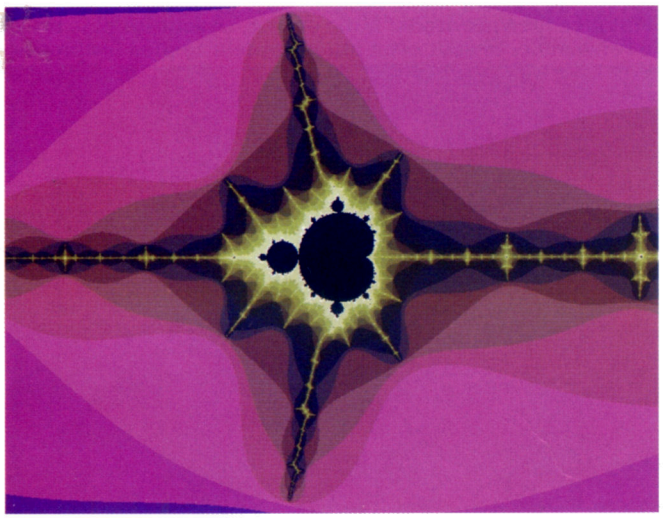


**Figure 2.**

alors raisonner non pas sur $(z_n)$ directement, mais sur son module $|zn|$ qui est un nombre réel. Et pour ne pas ralentir inutilement les calculs nous allons raisonner sur $|zn|^2$ pour éviter le calcul de la racine carrée. Evidemment, tout cela n'est possible que si cela ne change pas les attracteurs, mais cela est justement le cas. Il y a un autre problème : nous ne pouvons pas calculer une infinité de termes et observer ensuite à quel attracteur le point appartient. On se limite aux calcul d'un certain nombre de termes suffisamment grands. Ceci est tout-à-fait possible car les termes de la suite pour $c$ appartenant au bassin des attracteurs finis restent assez proches de 2 ou 3. Nous adoptons donc la procédure suivante : pour une valeur de $c$, on calcule les termes $(z_n)$ de 1 jusqu'a un nombre $k$. Si pour un certain $p<k$ on a $(z_p)>a^2$ ($a$ étant fixé pour tout le tracé) on arrête le calcul et on considère $c$ comme appartenant au bassin de l'attracteur infini. Si aucun des termes $z_1$, $z_2$, $z_k$ n'a dépassé $a^2$ au cours des calculs, on considère alors que $c$ appartient au bassin de l'attracteur fini. Dans les deux cas, on colorie le point suivant le résultat. Le nombre $k$ est appelé nombre maximal d'itérations, c'est lui qui détermine la précision avec laquelle on effectue le tracé. Plus $k$ est grand, plus la figure est précise mais plus les calculs sont longs. $a$ est appelé valeur d'échappement, il dépend des logiciels. Certains programmeurs utilisent 2, d'autres 3 et d'autres $\sqrt{10}$. Et pour faire encore plus joli, car c'est tout de même ce qui nous intéresse, on ne trace pas d'une seule couleur le bassin de l'attracteur infini. Par exemple, en reprenant les notations précédentes, si $p=2$ on colorie d'une couleur, si $p=3$ d'une autre, etc. Si on a plus de couleurs, on reprend celle du début. C'est particulièrement facile puisque les couleurs sont déjà codées sous forme de nombres. Ce mode de tracé permet une meilleure visualisation de la structure fractale. Les frontières ainsi obtenues entre les différentes couleurs dans le bassin de l'attracteur infini sont appelées courbes de niveau. Enfin, pour accélérer les calculs, il est possible d'utiliser une propriété de la suite $(z_n)$ : l'attracteur pour $c$ et pour son conjugué sont les mêmes. On ne calcule donc que la moitié des points. Cela se traduira sur la figure par une symétrie axiale. Nous pouvons écrire maintenant le pseudo-algorithme suivant, que vous pourrez convertir dans votre langage préféré...

```
Nombre d'itérations --> k
e = -1.5: f = -2: g = 2.5: h = 2
pour  r = 0 jusqu'à 320
et pour s = 0 jusqu'a 100
faire :
         x = e + (g - e) * r / 320
(formules de changement de repère)
         y = f + (h - f) * s / 200
         t = 0: u = 0: v = 0: n = 0
         faire jusqu'à ce que
         u^2 + v^2 > 4 ou n = k :
                  u^2 - v^2 + x  --> z
(calcul des itérations en utilisant)
(les formules d'addition et de carré)
                  w = 2 * u * v + y --> w
                  z --> u : w --> v
                  t + 1 --> t
(t contient la couleur)
                  si t = 15  alors 1 --> t
                  n + 1 --> n
         fin de la boucle
         si n = k alors 0 --> couleur
         tracer les points (r,s) et (r,200-s)
         de la couleur t
r et s suivants
```

Cet algorithme permet de tracer l'ensemble en 320x200 et 16 couleurs, le nombre d'itérations pouvant être choisi au début de l'exécution du programme. En changeant *e, f, g* et *h* on peut obtenir des *zooms* mais il faut supprimer la procédure de symétrie, en faisant varier *s* de 0 à 200 et en ne traçant à la fin que le point *(r,s)*. Il sera aussi nécessaire d'augmenter le nombre d'itérations. Le résultat que vous obtiendriez ressemblerait à celui de la **figure 1.**

Voyons maintenant les régions de l'ensemble de **Mandelbrot** les plus intéressantes à explorer. Portons d'abord notre intérêt sur l'axe réel. La **figure 2** correspond à un agrandissement de la région près de $c=1,75$. Cela correspond à la "pointe" de l'ensemble de Mandelbrot, dans la partie gauche de la **figure 1.** On se rend compte que l'on retrouve, à quelques détails près, la même figure, c'est la fameuse autosimilarité. Le petit ensemble de Mandelbrot ainsi "embroché" sur l'axe réel est appelé *satellite* de l'ensemble de Mandelbrot, ou encore ensemble de Mandelbrot du second ordre. Si l'on grossissait cet ensemble de Mandelbrot miniature, on retrouverait des satellites du satellite, des Mandelbrot du

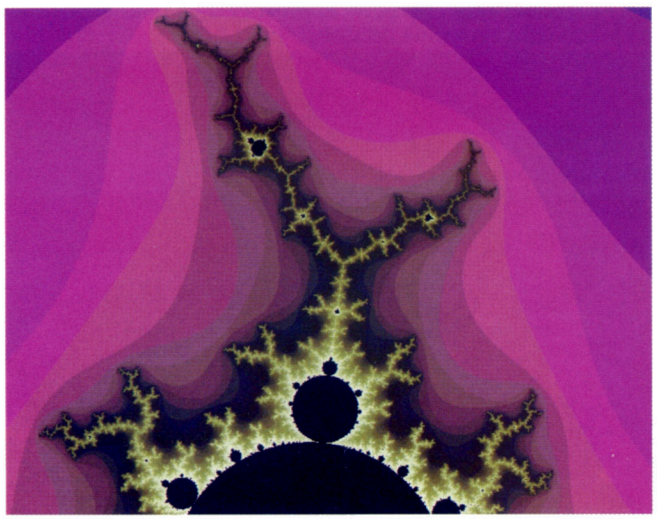
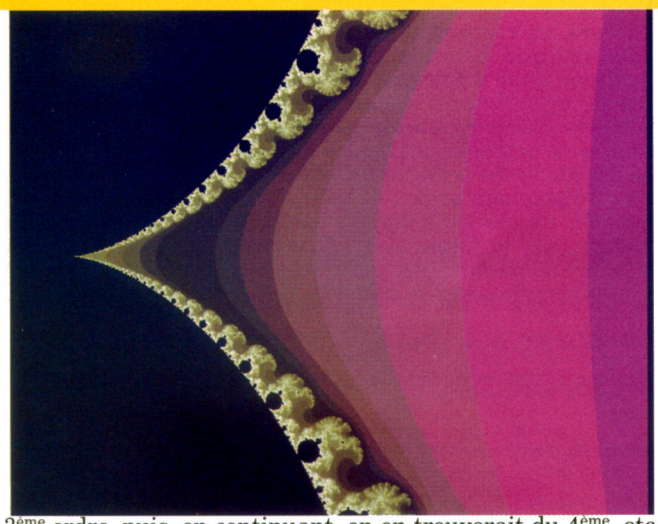
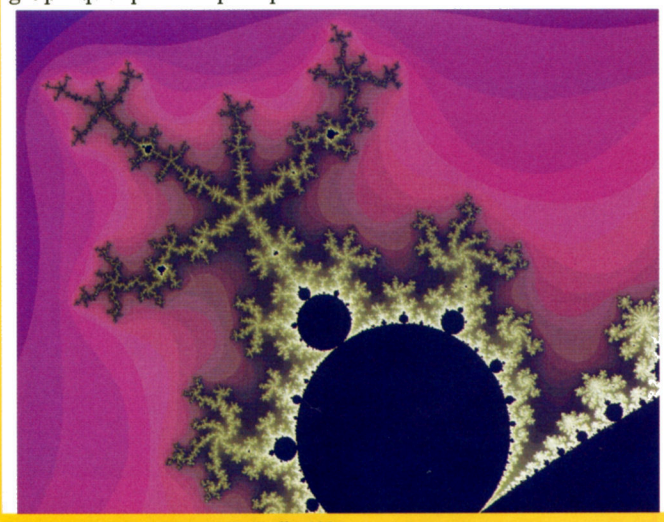


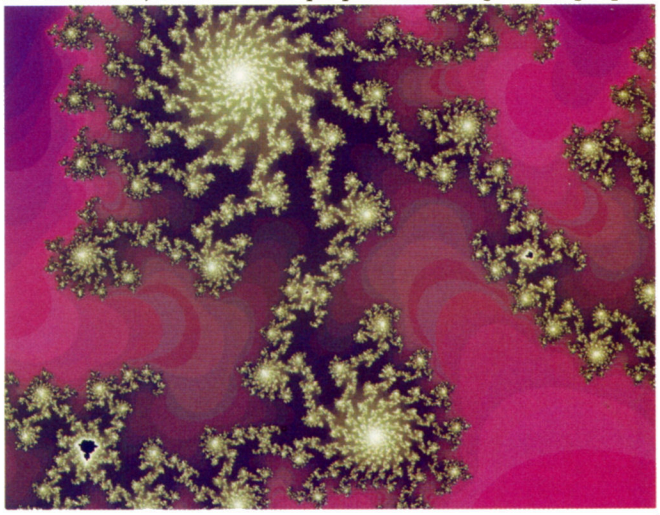
**Figure 3.**



3ème ordre, puis, en continuant, on en trouverait du 4ème, etc. Le seul problème, c'est le temps de calcul : plus l'ordre est élevé, plus il est long. Mais si vous avez le temps, faites quelques expériences et vous pourrez constater par vous même qu'un Mandelbrot d'ordre *n*, quel que soit le *n*, ressemble toujours à l'ensemble principal. **La figure 3** est un agrandissement de la "branche" la plus élevée de l'ensemble, près de la région ou $c=i$. Cette figure illustre la connexité de l'ensemble de Mandelbrot. En effet chacun des satellites est relié au corps principal par un réseau incroyable de "lignes" reliant tous les satellites entre eux. Nous pouvons effectivement constater sur ce gros plan qu'aucun mini-Mandelbrot n'est isolé des autres. Ces "lignes" sont appelés *filaments*. Ne vous inquiétez pas si vous n'arrivez pas bien à les distinguer : ces filaments possèdent toutes les caractéristiques des courbes fractales. Ils sont infiniment longs et ont une épaisseur nulle... Une exception cependant, les mini-Mandelbrot de l'axe réel (voir première figure) sont justement reliés au corps principal par une partie de cet axe (celle qui est incluse dans l'ensemble). C'est le seul filament qui n'est pas une courbe fractale, puisque c'est un segment de droite. C'est d'ailleurs pour cela qu'il se distingue plus facilement.
Justement, à propos de ce segment d'axe réel, on peut se poser la question de savoir quelles sont les abscisses $x_1$ et $x_2$ des extrémités. On voit nettement que $x_1=-2$. Par contre il est beaucoup plus difficile de déterminer $x_2$. La **figure 4** est un agrandissement de la région autour de $c=0,3$. Cette région correspond à la "pointe" située sur l'axe réel à l'arrière de l'ensemble. C'est donc dans cette région que se trouve l'autre extrémité du segment qui nous intéresse. En effectuant le calcul des termes $z_n$ avec un tableur et en observant les termes, on trouve que $x_2$ est compris entre 0,25 et 0,26. Il est difficile d'obtenir des encadrements plus précis car il faut calculer un grand nombre de termes. Nous verrons le mois prochain que l'on peut approcher $x_2$ par une méthode graphique qui sera plus précise.



Et voici maintenant ce qui est sûrement la plus belle région de cet ensemble, c'est ce qu'on appelle *la vallée des hippocampes*. Cette région se situe autour de $c=-0,73+0,25i$ et elle correspond à un étranglement de l'ensemble entre les deux plus grands cercles. La **figure 5** représente un détail de cette région. Pour révéler toute la beauté de cette région, il est cependant nécessaire d'utiliser une palette de dégradés harmonieux avec au moins 256 couleurs. L'appellation *"vallée des hippocampes"* provient des formes des structures fractales à cet endroit qui ont effectivement une ressemblance avec des hippocampes. C'est de plus loin la région ou la structure est la plus riche et l'enroulement des filaments entre eux le plus intense. Le premier surpris par cette région fut Mandelbrot lui-même qui dit alors : *"Je n'aurais jamais cru que des structures aussi complexes auraient pu être contenues dans une formule aussi simple." (NDLR : c'est de l'humour ?).*
Nous avons vu que dans chaque zone de l'ensemble il existe des mini-Mandelbrot qui ressemblent au corps principal. Mais si on les observe de plus près, on constate que la seule ressemblance se situe au niveau de la frontière. En ce qui concerne les courbes de niveau, elles ont des formes différentes suivant la zone d'où est tiré le mini-Mandelbrot. Il en est de même pour les filaments. Tout cela dépend, une nouvelle fois, du paramètre *c* : si la partie réelle de *c* est proche de 0 et que la partie imaginaire est proche de 1, on observe des courbes de niveau assez simples et des filaments qui semblent être presque droits. Mais en fait, ce sont les plus brisés de l'ensemble, ce sont ceux qui possèdent le plus les propriétés fractales et ce sont donc les plus difficiles à voir. Regardez à nouveau la **figure 2** qui illustre parfaitement ceci.



Si maintenant la partie réelle est plus grande et la partie imaginaire proche de 0, les filaments sont assez droits et peu brisés (il y en a même un qui est une droite, le fameux axe réel, mais comme nous l'avons déjà dit, c'est une exception). Les courbes de niveau, elles, sont très enroulées autour des structures et très proches les unes des autres.
Pour résumer, on dira que la partie réelle apporte des dédoublements des courbes et que la partie imaginaire accentue leurs propriétés fractales. Autre chose : la partie imaginaire a plus d'influence, c'est-à-dire que la modification de 0,01 unité de la partie imaginaire se fait plus sentir que la même modification de la partie réelle. La **figure 6** est un agrandissement de l'ensemble autour de $c=-0,55+0,65i$. On peut effectivement constater la différence de courbes de niveau par rapport à la **figure 2.** Maintenant si vous "mélangez" le réel et l'imaginaire dans de bonnes proportions, par exemple réel 3/4 et imaginaire 1/4, vous obtenez quoi ? La vallée des hippocampes bien sûr (*NDLR : bien sûr !*). C'est cette combinaison harmonieuse qui en fait la région la plus riche. Si vous voulez continuer vos explorations par vous même, vous pouvez trouver des logiciels de fractales du domaine public de très bonne qualité. Et n'oubliez pas que plus vous *zoomez*, plus il faut augmenter le nombre d'itérations.
Le mois prochain nous parlerons du petit frère de l'ensemble de Mandelbrot, l'ensemble de **Julia.**

**Raphael Bouaziz**

# ÉMILE FISH ?

***Ce mois-ci, la collection Fred Fish atteint sa millième disquette (hé oui, ça commence à en faire !). Fred Fish ne va plus faire de distribution sur disquette, il va se focaliser uniquement sur ses CD. Mais n'ayez crainte, une autre organisation va assurer la distribution sur disquette : Amazing Computing, un magazine américain. Vous pourrez donc, comme d'habitude, vous procurer la suite de la collection auprès de vos revendeurs habituels ou, à défaut, auprès de notre nouveau Service Disquette (reportez-vous à la page 10 pour de plus amples informations à ce sujet). Du côté des CAM, c'est pas mal non plus : la 886ème achève l'arrivage de ce mois de juin. Découvrons-les ensemble...***

### FISH 976

**Replex v2.0**
Auteur : ***ASWare***, par ***Ekke Verheul***
Contraction de *Replace Executable*, ce *patch* remplace le nom d'un programme qui doitêtre exécuté par un autre nom. Requiert l'*AmigaDos v2.04* ou +. Binaire seul. En *Shareware*.

**UChess v2.78**
Auteur : ***FSF***, adapté sur **Amiga** par ***Roger Uzun***
C'est un jeu d'échec d'un niveau élevé qui nécessite au minimum un *68020* ou +, l'*OS 2.04* et de 4Mo de RAM.

### FISH 977

**Forth**
Auteur : ***Fantasia Systems***, remis à jour par ***John Bos***
L'*update* de *MVP-Forth* sur la *Fish 9*.

**KingCon v1.1**
Auteur : ***David Larsson***
*KingCon* est un "*console-handler*" (*shell*) qui remplace les ports standards *CON:* et RAW:. Requiert l'*OS 2.x*. Binaire seul.

**LibraryGuide v1.1**
Auteur : ***Dan Elgaard***
C'est un fichier au format *AmigaGuide* qui contient la description d'environ 210 librairies.

**UChess**
C'est la deuxième partie du jeu décrit sur la *Fish 976*.

### FISH 978

**MakeCat v38.02**
Auteur : ***Camiel Rouweler***
Il permet de créer ou de modifier facilement les fichiers catalogues pour la *locale*. Requiert l'*OS2.1* ou +. Binaire seul. *Freeware*.

**Man v1.1a**
Auteur : ***Kai Iske***
Ce programme lit et affiche les fichiers *AmigaGuide* ainsi que les *TeX-DVI*. Domaine Public. Sources fournis.

**MiserPrint v1.11**
Auteur : ***Heinz Guenter Boettger***
Utilitaire d'impression, il vous permet d'imprimer jusqu'à huit pages sur une même feuille. Requiert l'*OS 2.04* ou +. Binaire seul. *Giftware*.

**MouseClock v1.22**
Auteur : ***Adriano de Minicis***
C'est un projet *hardware* et *software* pour concevoir une horloge externe. Celle-ci se connecte sur le port souris de l'**Amiga**. *Shareware*. Source inclus.

**NewEdit v1.8**
Auteurs : ***Uwe Roehm, Olivier Wagner***
*NewEdit* est une commodité qui *patche* tous les "*string gadgets*" du système. Source fourni.

**RachelValley**
Auteur : ***Les Dietz***
C'est une image représentant *Rachel*... le raton laveur.

### FISH 979

**KeysPlease v1.3**
Auteur : ***Brian Koetting***
Il affiche un clavier et vous renvoie le code *ASCII* correspondant à la touche sur laquelle vous avez appuyé. Binaire seul.

**MouseAideDEMO v9.81a**
Auteur : ***Thomas J. Czarnecki***
Version de démo d'un utilitaire de gestion de souris comprenant toutes les fonctions standard. *Shareware*. Binaire seul.

**QMouse v2.90**
Auteur : ***Dan Babcock***
*QMouse* est également un utilitaire de gestion de souris. Requiert le *KickStart 2.0*. Domaine Public. Le source en *asm* est fourni.

**SnoopLibs v0.9**
Auteur : ***ASWare, par Ekke Verheul et Dirk R***
C'est un outil permettant de surveiller les appels d'une application à n'importe quelle librairie. Uniquement pour le *KickStart 37* et +.

**StartWindow**
Auteur : ***Heinz Reinert***
*StartWindow* vous facilite la tâche pour lancer certaines applications à partir du *Workbench*. Les sources sont inclus.

**SuperDuper v3.1**
Auteur : ***Sebastiano Vigna***
Voici la dernière version du célèbre et puissant copieur multitâche. Requiert le système *2.0* ou +. Binaire seul. *Freeware*.

### FISH 980

**APipe v37.5**
Auteur : ***Per Bojsen***
Il vous permet d'ajouter le *device Dos* "APIPE:" dans votre système.

**HWGRCS**
Auteurs : ***Walter Tichy, Paul Eggert, Heinz Wrobel***
Le *RCS* (*Revision Control System*) gère les multiples révisions des fichiers.

### FISH 981

**BootUte**
Auteur : ***Paul Toyne***
Il va vous permettre de faire fonctionner d'avantage de logiciels "*anciens*" sur vos *1200* et *4000*. Requiert l'*OS 2.0* ou +. Binaire seul.

**CloudsAGA**
Auteur : ***Daniel Amor***
*Clouds AGA* crée aléatoirement des nuages au format *IFF*. Requiert le *Workbench 2.0* ou +. Domaine Public. Les sources en *Obéron-2* sont inclus.

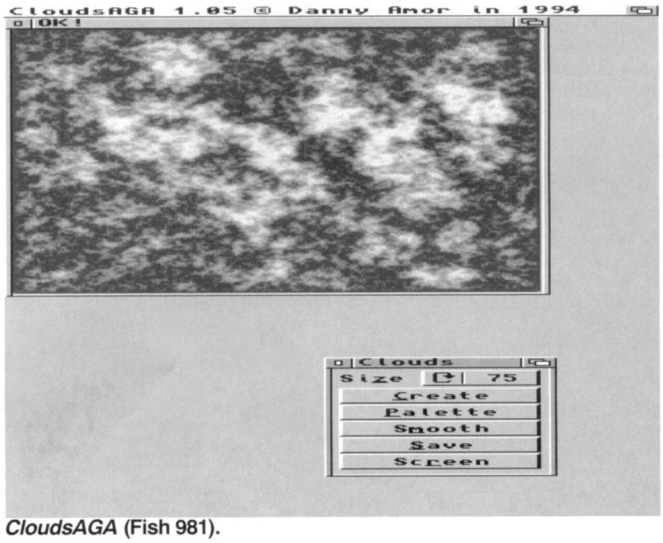
**ConPaster v37.25**
Auteur : ***Carolyn Scheppner***
*ConPaster* est une commodité du 2.0 qui permet de copier du texte du *clipboard* à n'importe quel endroit.

**HuntWindows v3.3**
Auteur : ***Jorg Bublath***
Ce programme recherche la fenêtre active dans un écran virtuel et recentre l'écran sur cette fenêtre. Le source en *asm* est fourni.

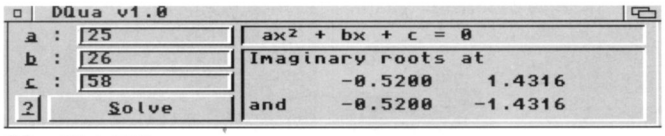
**HWGRCS**
Deuxième partie du programme de la *FISH 980*.

### FISH 982

**Bin2Hunk v2.2**




***CloudsAGA*** **(Fish 981).**




***DQua* (Fish 988).**

Auteur : ***Brian Koetting***
Il convertit tous les fichiers binaires en *hunk AmigaDos* (fichier objet). Binaire seul.

**HWGRCS**
Troisième partie du programme de la *FISH 980*.

**JoyRide v1.0**
Auteur : ***Brian Koetting***
*JoyRide* est une commodité qui ouvre une fenêtre d'information *intuition* sur les actions du *joystick*. Le source et des exemples sont fournis.

**FISH 983**

**CapsLockExt v1.0**
Auteur : ***Douglas Nelson***
C'est une commodité qui affecte l'effet de la touche Majuscule à toutes les touches du clavier. Nécessite l'*OS 2.04* ou +. Le source en *asm* est fourni.

**FastJPEG v1.10**
Auteur : ***Christoph Feck***
Le *viewer* le plus rapide d'images au format *JPEG*. Binaire seul.

**Harridan v1.0**
Auteur : ***Andy Maxey***
*Harridan* est un programme de type memento pour la *startup-sequence*. Requiert l'*OS 2.04* ou +. Binaire seul.

**TitleClock v3.3**
Auteur : ***Anders Hammarquist***
Commodité qui affiche une petite horloge sur la barre de titre des fenêtres. *Freeware*. Les sources sont inclus.

**Viewtek v2.1**
Auteur : ***Thomas Krehbiel***
*Viewtek* affiche la quasi-totalité des images *ILBM* (même les 24 bits). Ce *package* contient également des versions spéciales pour les cartes *DCTV*, *EGS*, *IV-24*, *Retina*, *FireCracker*, *OpalVision* et *Picasso*. Requiert l'*AmigaDos 2.04* ou +. Binaire seul.

**Yass v2.0**
Auteur : ***Albert Schweizer***
*Yass* est une commodité permettant de sélectionner des écrans. Requiert l'*OS 2.0* ou +. Binaire seul.

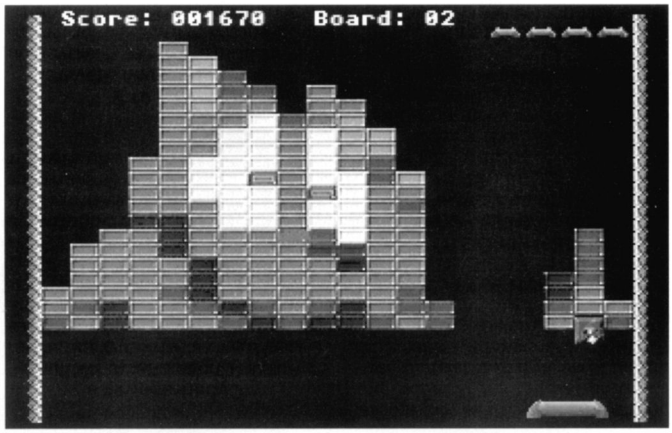
**FISH 984**

**AGindex v1.04**
Auteur : ***Camiel Rouweler***
Petit utilitaire qui crée des index pour les documents *AmigaGuide*. Nécessite l'*OS 2.0* ou +. Binaire seul. *Freeware*.

**ForceIcon v1.4**
Auteur : ***Kai Iske***
Ce programme est utile pour les possesseurs de lecteur de CD-ROM afin de gérer facilement la position des icônes. *Giftware*. Le source est fourni.

**IconToClip v1.0**
Auteur : ***Douglas Nelson***
C'est un lien entre le *Workbench* et le *clipboard*. Requiert l'*OS 2.04* ou +. Le source en *assembleur* est fourni.

**Imploder v4.0**
Auteurs : ***Albert-Jan Brouwer, Peter Struijk, Erwin Zwart, Paul vander Valk***
Voici une nouvelle version du célèbre compacteur aussi puissant que *PowerPacker*. Binaire seul.




***MegaBall* (Fish 987).**

**TWA v1.4**
Auteur : ***Matthias Scheler***
*TWA* est un petit programme qui mémorise la dernière fenêtre active lorsque vous changez d'écran et qui la réactive une fois revenu sur ce dernier.
Binaire seul.

**WindowDaemon v1.6**
*WindowDaemon* contrôle les écrans et les fenêtres *intuition*. Nécessite le *Workbench 2.04* ou +. Binaire seul.

**FISH 985**

**AGAiff v1.0**
Auteur : ***Michael Krause***
*AGAiff* est un convertisseur *IFF - RAW*. Le manuel est au format *AmigaGuide*. Requiert l'*OS 3.0* ou +.

**ILBMKiller v1.0**
Auteurs : ***David, Coralie Tucker***
C'est un petit utilitaire qui affiche tous les fichiers au format *IFF / AGA ILBM*. Le source en *Blitz Basic* est fourni.

**Lines v2.4**
Auteur : ***Mika Kortelainen***
*Lines* est un jeu de réflexion qui se joue en multitâche. Binaire seul.

**NewIFF v39.11**
Auteur : ***CBM, Carolyn Scheppner***
*NewIFF* est un ensemble de modules de code *IFF* de *Commodore* et des exemples pour l'*OS 1.3* au *3.x*. Les sources en C sont fournis.

**NewTool v2.6**
Auteur : ***Michael J. Barsoom***
*NewTool* est un utilitaire pour changer facilement l'outil par défaut des icônes *projet*. Binaire seul.

**SmallPlayer v1.0**
Auteur : ***Hallvard Korsgaard***
Encore un nouveau *player* de modules musicaux faisant partie du *Domaine Public*. Requiert l'*Amiga Dos 2.04* ou +.

**FISH 986**

**FDPro2Demo**
Auteurs : ***Bill Manders, Matt Shaw, Drew Dorman, Ted Jump***
*FDPro2Demo* est la version démo jouable du simulateur de vol "*Fighter Dual Pro 2*".

**MeMon v1.1**
Auteur : ***David Ekholm***
C'est un programme *Intuition* qui contrôle et permet de modifier des adresses mémoires spécifiques. Binaire seul.

**PhoneDir v2.0**
Auteur : ***Hallvard Korsgaard***
*PhoneDir* est un répertoire téléphonique. Nécessite l'*OS 2.04* ou +. Binaire seul. *Freeware*.

**WBrain v1.1**
Auteur : ***Sean Russell***
*WBrain* est un petit jeu de réflexion pour le *Workbench*. Il requiert l'*OS 2.0* ou +. Binaire seul.

**XFD V1.00**
Auteur : ***Georg Hormann***
*XFD* est un *package* comprenant plusieurs utilitaires vous permettant de décompresser pratiquement tous les fichiers compactés et ce, quel que soit le compacteur utilisé. Il fonctionne avec le *Kickstart V33* et +. Binaire seul.

**FISH 987**

**Calc v2.0**
Auteur : ***Sean Russell***
*Calc* est un calculateur *RPN* (Notation Polonaise Inversée). Binaire seul.

**History v37.5**
Auteur : ***Andy Finkel***
Cet utilitaire permet d'obtenir les anciennes commandes tapées dans le *shell* et de les exécuter. Binaire seul.

**LhSFX v1.5**
Auteurs : ***Mike Kennedy, Ralf Thanner***
*LhSFX* crée des *archives* comme *lha* qui sont auto-extractibles. *Freeware*. Le source en *asm* est fourni.

**LoanCalc v2.0**
Auteur : ***Robert Bromley***
Comme son nom l'indique, *LoanCalc* calcule les hypothèques. Binaire seul. *Giftware*.

**MCalc v1.3**
Auteur : ***Kai Iske***
*MuiProCalc* est un calculateur basé sur *MUI*. Requiert le *MUI*. *Giftware*. Le source est fourni.

**FISH 988**

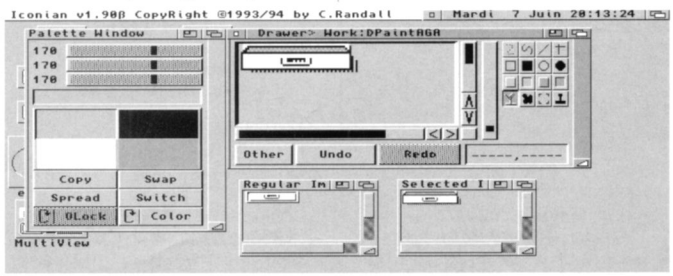
**DQua v1.00**
Auteur : ***Lee Kindness***
*DQua* est un utilitaire *GUI* qui résoud les équations du 2° degré. Le source en *HighSpeed Pascal* est inclus.

**MegaBall v3.0**
Auteur : ***Ed Mackey***
*MegaBall* est un jeu de type casse-briques. Il est proposé en deux versions : *AGA* et non-*AGA*. La documentation est fournie et est au format *AmigaGuide*. *Shareware*. Binaire seul.

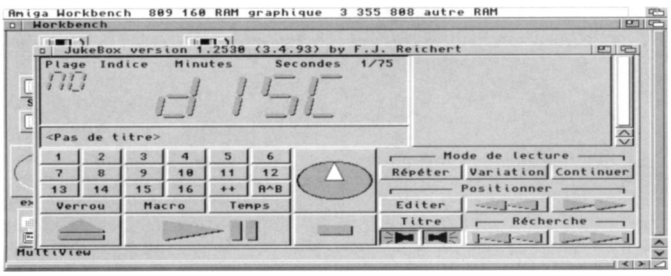
**MemClear v1.8**
Auteur : ***Ralf Thanner***
*MemClear* peut se révéler un outil très pratique pour les programmeurs, il se charge de remplir les blocs mémoire restés vides par des zéros et d'autres valeurs. Binaire seul. *Freeware*.

**FISH 989**

**AntiCicloVir v2.1**




***Iconian* (Fish 991).**




***Juke Box*** **(Fish 994).**

Auteur : ***Mathias Gutt***
*AntiCicloVir* est un détecteur et un exterminateur de virus. La version *2.1* sait reconnaître 126 virus Bootblock, 17 virus link, 28 virus fichiers, 7 virus du *DiskValidator*, 14 Trojans et 8 Bombes. Binaire seul. *Freeware*.

**FlipIt v1.0**
Auteur : ***Michael J. Barsoom***
*FlipIt* est commodité qui, en définissant des *hotkeys*, fait passer les écrans en avant ou en arrière. Requiert le *Workbench 2.0* ou +. Binaire seul.

**PicCon v2.01**
Auteur : ***Morten Eriksen***
*PicCon*, contraction de *Picture Converter*, convertit toutes les images au format *IFF ILBM* de même que ceux supportés par les *datatypes* installés dans votre système.

**VirusZII v1.03**
Auteur : ***Georg Hormann***
Voici la deuxième version du fameux détecteur de virus qui à lui tout seul reconnaît plus de 250 virus Bootblock ainsi qu'environ 150 virus fichiers. Binaire seul. *Shareware*.

**FISH 990**

**BootWriter v1.2**
Auteur : ***Ralf Thanner***
*BootWriter* est un installateur de *bootblock*. Cette version contient également les *includes* en assembleur pour la *bootblock.library*.

**SCSIUtil v2.02**
Auteur : ***Gary Duncan***
*SCSIUtil* est un utilitaire qui s'utilise avec le *CLI* et qui vous propose des commandes spécifiques aux disques durs *SCSI*. Le source en *C* est fourni.

**Stocks v3.04a**
Auteur : ***James Philippou, Bug-Free Development***
*Stocks* est une version démo d'un programme d'analyse de stocks. L'apprentissage est facilité par une aide en ligne au format *AmigaGuide*. Il fonctionne avec l'*OS 2.0* ou +. Binaire seul.

**FISH 991**

**ASwarmII v2.0**
Auteurs : ***Markus Illenseer, Matthias Scheler***
*ASwarmII* est un *blanker* d'écran garanti "haute sécurité" car même lorsque le *CPU* est à 100%, il ne laisse pas brûler votre phosphore. Nécessite l'*OS 2.04* ainsi que *MUI 1.4* ou +. Le source est fourni.

**CopColEd v1.2**
Auteur : ***Ludwig Huber***
*CopColEd* est un éditeur de couleur destiné aux programmeurs. Binaire seul.

**Iconian v1.90**
Auteur : ***Chad Randall***
*Iconian* est un éditeur d'icones qui supporte les fonctions de l'*OS 3.x* (*AGA* et 256 couleurs). *Shareware*. Binaire seul.

**MMBCommodity v1.0**
Auteur : ***Roland Janus***
Voici le dernier utilitaire pour les possesseurs de souris à trois boutons. Requiert l'*OS 2.0*. *Giftware*. Binaire seul.

**PrtSc v1.75**
Auteur : ***Jan Hagqvist***
C'est un petit utilitaire qui rend active la touche *PrtSc* du pad numérique de votre clavier : elle imprime l'écran actif. *Freeware*. Les sources en *asm* sont inclus.

**SmartCache v1.77a**
Auteur : ***Thomas J. Czarnecki***
*SmartCache* permet de créer une mémoire cache pour accélerer la vitesse du lecteur de disquette (même pour les nouveaux lecteurs *HD*). Fonctionne du système *1.3* jusqu'au *2.1*. Binaire seul.

**FISH 992**

**Csh v5.37**
Auteur : ***Andreas M. Kirchwitz***
*Csh* remplace le *Shell* de l'*Amiga*. Il est similaire au *shell Unix* et offre par exemple la complétion automatique. Les sources en *C* sont fournis.

**CyberPager v1.4**
Auteur : ***Christopher A. Wichura***
*CyberPager* est un programme qui permet d'envoyer des messages alpha-numériques à un "*pager*". Le source en *C* est inclus.

**KMI**
Auteur : ***Christian Scholz***
*KMI*, comme *Kochtopfs MagicWB Icons*, est un *package* de nouvelles icônes pour *MagicWB* de ***Martin Huttenloher***.

**Wbsm v1.2**
Auteur : ***Herbie van Staveren***
Cet utilitaire permet d'activer ou de désactiver tous les programmes qui sont lancés à partir du tiroir *WBStartup*. Binaire seulement.

**FISH 993**

**Fleuch v3.0**
Auteurs : ***Karsten Goetze, Andreas Spreen***
*Fleuch* est un petit jeu d'adresse similaire à *Thrust* sur *C64*. Binaire seul.

**IRMaster v2.2**
Auteurs : ***Jürgen Frank, Michael Watzl***
*IRMaster* est un projet *hardware* et *software* qui permet le contrôle par infrarouge d'ap-pareils tels que la télévision ou la platine *CD*. Binaire seul.

**MUIFFR v1.1**
Auteur : ***Martin Steppler***
*MUIFFR*, contraction de *MUI Fido File Request*, est un *requester GUI* pour sélectionner des fichiers. Les sources en *C* sont inclus.

**FISH 994**

**AddPower v37.14**
Auteur : ***Ian J. Einman***
*AddPower* contient à lui tout seul plusieurs utilitaires pour le *Workbench 2.0* et +, comme des *requesters* pour chaque programme, arrêt du click du lecteur etc... Binaire seul.

**JukeBox v1.2530**
Auteur : ***Franz-Josef Reichert***
C'est un programme qui joue les *CD* audio en émulant une interface graphique similaire aux platines laser habituelles.

**TheGuru v2.3**
Auteur : ***E.Lensink***
Comme son nom l'indique, ce programme explicite les nombres comme *8000000B* qui apparaissent dans les *GURU messages*. Binaire seul.

**ToolType v37.210**
Auteur : ***Michael J. Barsoom***
*ToolType* est un utilitaire qui rend plus facile l'édition des *tooltypes* pour les icônes. Binaire seul. Requiert le *WB 2.0* ou +.

**FISH 995**

**BrowserII v2.41**
Auteurs : ***Sylvain Rougier, Pierre Carrette***
*BrowserII* vous permet facilement de bouger, copier, effacer ou renommer les fichiers et les répertoires. Binaire seul. *Shareware*.

**ParM v4.5**
Auteurs : ***Pierre Carrette, Sylvain Rougier***
*ParM* comme *Parametrable Menu* construit des menus pour lancer vos applications sans avoir à les chercher au fin fond de vos répertoires et sous-répertoires. Binaire seul.

**WhatIs v4.0**
Auteurs : ***Sylvain Rougier, Pierre Carrette***
*WhatIs* est une librairie qui détecte le type d'un fichier. Requiert l'*OS 2.0* ou +. Binaire seul.

**XprKermit v2.35**
Auteurs : ***StepheWalton, Frank da Cruz, Marco Papa***
C'est une librairie utilisée par le programme *Kermit* pour communiquer avec tous les logiciels de compatibles *XPR*. Les sources sont fournis.

**FISH 996**

**Aren v1.2**
Auteur : ***Marc Mendez***
*Aren* est une extension de la commande *Dos* "*rename*". *Shareware*. Le source en *C* est inclus.

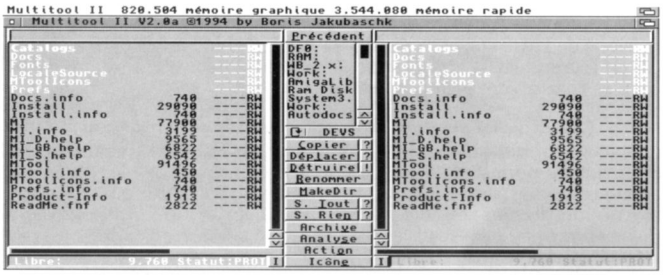
**ECopy v1.10**
Auteur : ***Sam Yee***
*ECopy* copie les fichiers d'une unité de masse sur disquettes. *Freeware*. Source inclus.

**NewEXT v1.0**
Auteur : ***Lee Kindness***
Encore une commande *CLI* qui renomme un fichier en gardant le nom original. Le source en *HighSpeed Pascal* est donné.

**Startup-Menu v1.00**
Auteur : ***Lee Kindness***
Cet utilitaire produit un menu "décisif" lors de la *startup*. Le source en *HighSpeed Pascal* est fourni.

**TauIcons v1.5**
Auteur : ***Osma Ahvenlampi***

***Stocks*** **(Fish 990).**




***MultiTool II*** **(Fish 997).**

Troisième *release* des icônes pour les utilisateurs de *MagicWB*.

### FISH 997

#### MTool v2.0a
Auteur : ***Boris Jakubaschk***

*MultiTool II* est un logiciel qui ressemble à *DMaster v1.4*. Il propose toutes les fonctions habituelles comme copier, effacer, etc... Il requiert l'*OS 2.0* ou +. *Shareware*. Binaire seul.

### FISH 998

#### bBaseIII v1.43
Auteur : ***Robert Bromley***

Voici le célèbre programme de bases de données, facile d'utilisation et très ergonomique. Il propose toutes les fonctions habituelles d'un logiciel commercial. *Shareware*. Binaire uniquement.

#### ScreenSelect v2.2
Auteur : ***Markus Aalto***

*ScreenSelect* est une commodité qui change l'ordre des écrans en sélectionnant un écran dans la liste proposée. Fonctionne sous *OS 2.04* ou +. *Freeware*. Binaire uniquement.

#### TeXPrt v3.0
Auteur : ***Richard A. Bödi***

*TeXPrt* est un "*front-end*" pour les *drivers* d'imprimante *DVI*, basé sur *MUI* de ***Stefan Stuntz***. Nécessite au moins le *Kickstart 2.04* et *MUI*. *Freeware*. Le source en *C* est inclus.

#### Touch v1.3
Auteur : ***Kai Iske***

*Touch* est tout simplement la commande *Touch*, connue sur les sytèmes *UNIX*. Domaine public. Le Source est fourni.

### FISH 999

#### ADAM v3.00
Auteur : ***Michael Lorek***

*ADAM* est un calculateur hyper puissant qui accepte des nombres avec des milliers de chiffres en partie entière ainsi qu'en décimale. Le source en *asm* est fourni.

#### ASplit v2.0
Auteur : ***Marc Mendez***

Cette petite commande, inspirée du monde *UNIX*, fractionne les fichiers en petites unités afin de pouvoir les sauver sur disquettes. Le source en *C ANSI* est fourni.

#### DBB v1.1.9
Auteur : ***Dan Griffin***

*Digital BreadBoard* est entièrement *GUI* et simule n'importe quel circuit logique.

#### HQMM v1.14
Auteur : ***Camiel Rouweler***

*HQMM* comme *Hero Quest MapMaker*, vous permet de créer vos plateaux de jeu pour *Hero Quest*. Requiert l'*OS 2.0* ou +. Binaire seul. *Freeware*.

#### QuadraComp v2.03
Auteurs : ***Bo Lincoln & Calle Englund***

Ce logiciel est un *tracker* qui utilise les capacités sonores de l'*Amiga*. Binaire seul.

### FISH 1000

#### BTNtape v3.0
Auteur : ***Robert Rethemeyer***

Le "*Better Than Nothing*" *tape device handler*. Il permet l'accès plus aisément aux tapes *SCSI*. Le source en *C* est donné ainsi qu'une documentation détaillée.

#### Enforcer v37.60
Auteur : ***Michael Sinz***

*Enforcer* est un moniteur pour accès illégal à la mémoire pour *68020/68851*, *68030* et *68040*. Binaire seul.

#### FishRachel
Auteur : ***Les Dietz***

*FishRachel* est une image commémorative pour la 1000$^{ème}$ *FISH*. C'est un dessin à main levée de *Rachel*... le raton laveur.

#### PolyFit v1.21
Auteur : ***Camiel Rouweler***

*PlyFit* est un traceur de courbes pouvant aller jusqu'à des polynômes de degré 16 et plus. Nécessite l'*OS 2.0* ou +. *Freeware*. Binaire seul.

### CAM

### Cam 872 : Utilitaires graphiques

#### ImageDex v2.0
Auteur : ***Zach Williams***

C'est un script *Arexx* pour *ADPro* d'***ASDG***. Il prend un groupe d'images, les réduit et les colle les unes à côté des autres sur une seule image. Binaire seul.

#### PPShow v4.0
Auteur : ***Nico François***

*PPShow* est un *viewer* d'images *ILBM*, compactées ou non, ainsi que des *JPEG*. Binaire seul.

#### Viewtek v2.01
Auteur : ***Thomas Krehbiel***

Encore un *viewer* qui, lui, permet d'afficher toutes les images *ILBM* (même les *24 bits*) ainsi que les *GIF*, *JPEG*, *JFIF*, *HAM-8* et les animations au format *anim op5*. Requiert l'*OS 2.04* ou +. Binaire seul.

### Cam 873 : Icônes

#### IconPack v1.0
Auteur : ***Tom Ekstrom***

C'est une collection d'icônes pour remplacer intégralement celles du *WB*.

#### IconUpdate v3.0
Auteur : ***Gerri Korner***

C'est la nouvelle update des icônes pour *MagicWB*. Binaire seul.

#### JTEmwbIcons
Auteur : ***JanTore Eliassen***

Voici encore une autre collection pour *MagicWB*.

#### StevelCons
Auteur : ***Steven M. Stacy***

C'est un *package* d'icônes en 256 couleurs pour le *WB 3.0*.

#### TaulCons
Auteur : ***Osma Ahvenlampi***

Encore une nouvelle série pour les utilisateurs de *MagicWB*.

#### WallPaperVI
Auteur : ***David Walthour***

C'est la sixième version de "*backdrops*" pour *MagicWB*.

### Cam 874 : Télécommunications

#### AVM v1.19
Auteur : ***Al Villarica***

C'est un programme de type courrier vocal (*voice mail*) qui supporte la plupart des modems. Binaire seul.

#### XprKermit v2.30
Auteur : ***Stephen R. Walton***

C'est une nouvelle librairie pour le logiciel de transmission *Kermit*.

### Cam 875 : Programmation

#### EaGUI v2.1
Auteurs : ***Frank Groen, Marcel Offermans***

*EaGUI* est un utilitaire qui permet de concevoir des interfaces qui s'adaptent à l'environnement dans lequel l'application tourne.

#### Emodules v39
Auteur : ***Woufervan Oortmerssen***

C'est une version "*patchée*" du compilateur *2.1*.

#### ESEE v1.0b
Auteur : ***Léon Woestenberg***

*ESEE* propose un environnement de développement pour le langage *E* avec l'éditeur *GoldED*.

#### MUIBuilder v1.1
Auteur : ***Eric Totel***

Il permet de construire des applications *MUI*. Binaire seul.

#### Rend v1.0
Auteur : ***Michael P. Schenck***

Cet ensemble de logiciels apporte les outils essentiels pour construire, visualiser et interagir avec un monde virtuel.

### Cam 876 : Langages

#### Eformat v1.14
Auteur : ***Jason Maskell***

*Eformat* est un formateur de code source *E*.

#### Ez_E v2.00
Auteur : ***Kevin Connell***

*Ez_E* regroupe à lui tout seul un éditeur, un pré-compilateur et un compilateur.

#### FPL v6.0
Auteur : ***Daniel Stenberg***

*Frex Programming Language* est un langage (de *scripts*) muni de sa librairie.

#### GAS v2.2

*GAS* est un assembleur *GNU*.

### Cam 877: Utilitaires

#### DeviceLock v1.2
Auteur : ***Thomas Wagner***

C'est l'équivalent de la commande *CLI* "*lock*" avec, en plus, une interface *GUI*. Le source en *Obéron* est fourni.

#### Event! v1.2
Auteur : ***Stefan Hockmuth***

Cette commodité exécute des ac-

***Fish Rachel*** **(Fish 1000).**

tions après un certain laps de temps ou lorsque l'état d'un fichier change. Binaire seul. *Shareware*.

**GarshneBlanker v3.0**
Auteur : ***Michael D. Bayne***
C'est un *blanker* d'écran modulaire. Requiert le *WB 2.04* ou +. Le source en *C* est fourni.

**Ldle_led v2.1a**
Auteur : ***Lindsay Meek***
Cette petite commande éteint la *led* de mise sous tension lorsque le *CPU* ne tourne pas. Le source en *C* est fourni.

**MachV v37.5**
Auteur : ***Brian Moats***
Il s'agit d'un accélérateur de souris qui comporte aussi d'autres fonctions. Binaire seul. Requiert l'*OS 2.04* ou +. *Shareware*.

**ProcurePens v1.14**
Auteur : ***Joseph Luk***
*ProcurePens* se sert de la fonction *ObtainPen* du *WB 3.0* pour changer la couleur au *boot*. Binaire seul.

**SwazInfo v1.4**
Auteur: ***David Swasbrook***
Cette commande remplace l'option "*Informations*" du menu *Icons* du *WB* pour donner plus d'informations sur les icônes. Binaire seul.

**Cam 878 : Education**

**AHelp v1.0**
Auteur : ***Alexis Wilke***
C'est un gestionnaire et un afficheur de fichiers d'aide. Binaire seul.

**CCS v4.0**
Auteur : ***Alan Farrell***
*Chemistry Construction Set* est un logiciel de chimie qui vous permet de visualiser plus facilement la structure d'une molécule, aussi compliquée soit elle. *Shareware*. Binaire seul.

**DDLI v3.30**
Auteur : ***Fergus Duniho***
Il vous pose un ensemble de questions afin de déterminer votre style de vie. Le source *C* est donné.

**DynamicSkies v1.0**
Auteur : ***Patrick DeBaumarche***
Ce programme peut vous donner n'importe quand la situation des astres dans le ciel. Il vous détaille l'emplacement d'après votre point de vision. Binaire seul.

**Mindrx940413**
Auteur : ***Arthur T. Murray***
Ce script *Rexx* est un essai pour mettre en oeuvre dans un logiciel la théorie linguistique de la pensée.

**TestMaker v3.12**
Auteurs : ***Bill Lunquist, Bob Black***
*TestMaker* est un logiciel qui crée des test à la place des professeurs. Binaire seul. *Shareware*.

**Cam 879 : Utilitaires domestiques**

**AmigaDiary v1.13**
Auteur : ***Andrew K. Pearson***
*AmigaDiary* est un agenda sur lequel on stocke tous les événements importants. Binaire seul.

**CarCost v3.03**
Auteur : ***Rudiger Dreier***
Cet utilitaire calcule à votre place le coût de votre voiture. Binaire seul.

**DDBase v3.0**
Auteur : ***Peter Hughes***
Encore un logiciel de bases de données simple d'utilisation. Requiert l'*OS 2.x* ou +. Binaire seul.

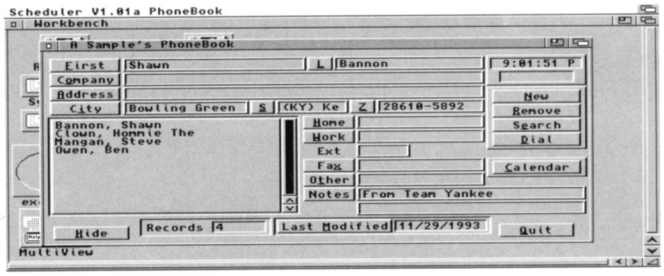
**FHSpread v2.01**
Auteur : ***Frank Hartog***
Ce programme fait partie de la famille des tableurs et il utilise les caractéristiques de votre propre écran. Binaire uniquement.

**QuickFile v2.02.02**
Auteur : ***Alan Wigginton***
*QuickFile* est une base de données souple, puissante et facile d'emploi. Fonctionne sous *WB 1.3* ou +. Binaire seul.

**Scheduler v1.01a**
Auteur : ***Ben Owen***
*Scheduler* remplace votre carnet d'adresses, votre agenda ainsi que votre organisateur. *Shareware*. Binaire seul.

**Statistics v1.3**
Auteur : ***Nico Max***
Cet utilitaire donne le maximum d'informations sur un fichier texte (longueur, nombre de caractères etc...). Binaire seul.

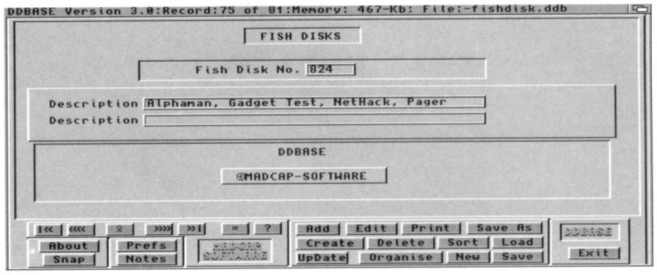
**VideoBase v1.0**
Auteur : ***Vic Freed***
C'est une petite commodité spécialement conçue pour la gestion de votre vidéothèque. Binaire seul.



***Scheduler*** **(CAM 879).**

## LA NOUVELLE ANCIENNE RUBRIQUE

**Pour que cette rubrique DP soit de plus en plus riche, nous reprenons une ancienne formule qui consiste à présenter vos logiciels et uniquement les vôtres (y'a pas d'raison qu'on soit les seuls à bosser à la rédaction !). Pour être à la mode, rendons ce journal interactif: cela consiste en quoi ?**
**Il vous suffit, si vous êtes programmeur, de nous envoyer une disquette avec votre programme et chaque mois nous retiendrons une de vos créations que nous présenterons dans cette rubrique. C'est simple non ?**
**Si vous ne savez pas programmer mais que vous vous sentez l'âme d'un artiste, en-voyez-nous vos créations (images, modules musicaux, que sais-je encore...).**
**Vous l'aurez aisément compris, cette rubrique n'a pas de raison d'être sans vos créations, alors faites un effort pour cette machine que nous adorons tous ...**



***DDBase*** **(CAM 879).**

**Cam 880 : Jeux**

**CodeCracker v2.23**
Auteur : ***Michael Reineke***
Ce jeu est un clône du célèbre *MasterMind*. Binaire seul.

**Deluxe Galaga v1.5**
Auteur : ***Edgar M. Vigdal***
Voici la nouvelle version de *Galaga*, inspiré du *shoot'em up* mondialement connu *Galaxian*. Binaire seul.

**Imperial v2.0**
Auteur : ***Jean Marc Boursot***
Ce jeu oriental est le clône de jeux comme *Shangai* ou *Taipei*. Binaire seul. *Shareware*.

**Kasejagd**
Auteur : ***Andreas Gunther***
Ce jeu rentre dans la famille des jeux de plates-formes où dextérité et patience sont vitales. Fonctionne du *1.3* au *3.0*. Binaire seul.

**MUIPing-Pong v1.3**
Auteur : ***Michael Bauer***
Voici une nouvelle version *MUI* du classique *ping-pong*. Binaire seul.

**Parcheese v1.7g**
Auteur : ***Xavier Egusquiza***
*Parcheese* est un jeu classique de table avec des jetons. Binaire seul.

**Cam 81 : Midi**

**MIDI2Tex v1.1**
Auteur : ***Reinhard Katzmann***
Cet utilitaire traduit les fichiers *MIDI* en code source music *Tex*. Le source en C est donné.

**MidPlay v2.0**
Auteur : ***Janne Syvaniemi***
Ce programme joue les fichiers au format *Midi 0* et *1*. Requiert l'*OS 2.04* ou +. Binaire seul.

MPM v1.21
Auteur : Andreas Jung
Voici une version de démonstration de *Midi Performance Manager*. Binaire seul.

**StrawberryFields**
Auteur : ***François Dion***
C'est un fichier *Midi* d'une des chansons des ***Beatles***.

**Cam 882 : Animations**

**Anim Gota**
Auteur : ***Miguel Angel Martinez Castillo***
Cette anim représente une goutte d'eau qui tombe dans un liquide.

**BabySnakes**
Auteur : ***W. Graham***
C'est une anim *Imagine 2.9* réalisée en hommage à ***Frank Zappa***.

**Cowboy**
Auteur : ***Andy Jones***
Cette image représente la tête d'un cowboy modélisée sous *Real 3D*.

**Cam 883, 884, 885, 886 : Images**

Ces disquettes contiennent des lots d'images surréalistes en *JPEG* réalisées par ***Bill Graham***.

**Carlos Recatala** ■

## REMERCIEMENTS

Nous tenons à remercier toutes les sociétés qui nous permettent de vous présenter tous ces logiciels et plus particulièrement Attila, FDS, FFD, Phoenix DP, Silicone DP, mais aussi Bab Micro Center, Floppy International et IFA.

# Y'EN A MARRE DES JEUX DÉMOS !

***Les productions de la Saturne Party 2 ne constituent pas toute l'actualité du mois : d'autres sont sorties, soit à l'occasion d'une demo party norvégienne (la Gathering 94), soit à l'occasion de... heu... de rien ! Genre : "tiens, juste histoire de rigoler, on va faire une démo en deux disks avec des images raytrace, des supers effets, le tout sur une musique de Björk".***

Sur les trois jours qu'a duré la **Saturne Party,** a plané une évidente envie de "délirer" (est-ce pour oublier la crise ? Le chômage ? L'omniprésence de **Dorothée** et des **Musclés** à la télé ? La disparition de **Commodore** ?).
L'humour ne l'a pas emporté sur la technique, mais on s'est bien fendu la gueule comme dit **Conan le Barbare** (qui d'ailleurs ne sort jamais sans sa hache). Aussi consacrerons-nous notre prochaine rubrique aux démos les plus délirantes, les plus drôles, les plus parodiques...

## Complex : *Real*

Après l'excellente démo ***Origin*** et son succès à la **Party III**, voici une nouvelle production de **Complex** tout aussi réussie, voire même meilleure. Le *design* est bien évidemment très soigné. Les différentes parties s'enchaînent excellement bien et l'ensemble des images reste synchronisé avec la musique.
Le point fort de cette démo est l'impressionnant niveau de code. On est d'abord surpris par la première routine, un *starfield* en 3D. Un effet dont on ne se rappelle même plus l'âge ! Mais ce champ d'étoiles cachait en fait un champ de cubes, dont les faces ont toutes une texture et un niveau d'éclairage...

« ***Real*** » de Complex.

« ***Big Time Sensuality*** » d'Axis.

On peut émettre un regret au sujet de la musique d'un style trop commun. Un peu plus d'agressivité n'aurait fait que du bien à cette démo. ***Real*** fonctionne exclusivement sur les machines **AGA**. (R.O.)

« ***Mina Omistan*** » de Movement et Groo's Band.

Puis apparaît un cube avec une face *mappée* et les autres réfléchissant la spirale à la manière d'un miroir. Gasp. La suite est coulée dans le même moule : polygones 3D *mappés*, 3D *goureaud*, source lumineuse sur polygones, etc. On notera aussi des parties très sympa comme le monde en 3D avec un coucher de soleil en image de fond et dans lequel on peut bien sûr se promener, et le tunnel en 3D avec certaines parois *mappées*. En plus d'une excellente programmation, ***Origin*** - excusez le lapsus -, ***Real*** révèle une grande maîtrise des effets 3D et des déplacement dans l'espace, comme en témoigne parfaitement la partie des crédits.

## Axis : *Big time sensuality*

Voici la première démo *AGA* de ce groupe qui vient tout juste de se reconstituer. L'**A1200** possède 2 Mo de mémoire en standard et **Axis** le sait mieux que quiconque. Résultat : un module de 700 Ko directement inspiré d'une chanson de **Björk**, extraite de l'album *Debut et* intitulée "*Big time sensuality*", justement.
Quant aux graphismes, ils restent malheureusement sommaires. Le *design* est bien travaillé, mais un peu trop pompé sur la démo *Numb* de **Movement** (ceci est dû au fait que le *coder*

**(Suite page 59)**

# AMIGAMES

JEUX, PREVIEWS, TRUCS ET ASTUCES, SOLUCES...

LE JEU DU MOIS

# DARKMERE

Juillet 1994 - N°2 - Ne peut être vendu séparément d'Amiga Revue N°67.

# DARKMERE
# The Nightmare Is About To Begin

On est habitué, avec **Core Design**, à avoir de superbes jeux. ***Bubba 'n' Stix*** en est un exemple. ***Heimdall II*** et ***Skeleton Krew***, en préparation, semblent de bonne facture... du moins pour le peu que j'ai pu en voir ! ***Darkmere*** s'est fait attendre longtemps, tellement longtemps d'ailleurs qu'on avait oublié qu'on l'attendait !

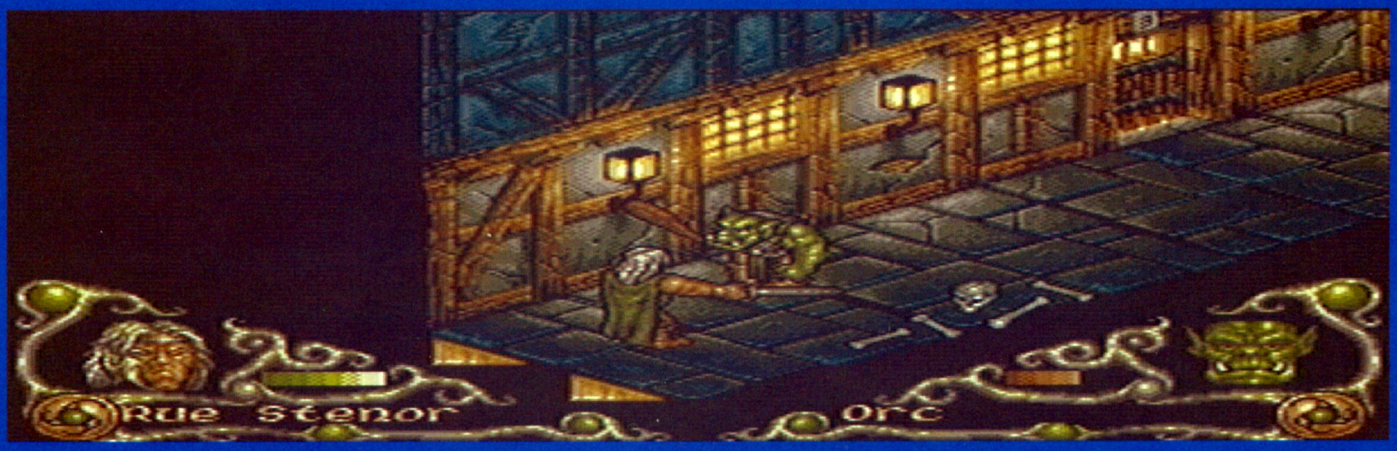
Un principe vieux comme le monde... C'est dans les vieilles marmites que l'on mijote les meilleurs plats, demandez-le à votre Grand-Mère, vous verrez. **Core Design** semble l'avoir compris puisque ***Darkmere*** n'est rien d'aute qu'un nouveau jeu de *Rôles / Aventures* en *3D* isométrique. Pour ce qui est de la recette, il en va de même puisque vous êtes le gentil *Elfe* qui aide les gentils humains contre les vilains *Orcs* et le très méchant *Dragon*... Trève de niaiseries infantilisantes, le scénario est tout de même plus subtil : il y a de nombreuses années de cela, un puissant dragon, **Enywas**, terrorisait le village humain près de la tribu des *Elfes* de la forêt. **Malthar**, le mage sollicita l'aide des *Elfes* qui lui refusèrent précisant que "*les hommes doivent combattre leur propre bataille*". Seul **Gildorn**, un jeune *Elfe*, élève du mage, accepta de combattre le dragon. Après de terribles épreuves et blessures, il arriva enfin à l'éliminer. Cependant, les *Elfes* refusèrent son retour à cause de son aide aux humains et les villageois, au contraire, le sacrèrent roi. Il rencontra **Berengaria**, une jeune *Elfe* qui avait perdu la mémoire et... en tomba amoureux. C'est fatal ces choses là ! Ils se marièrent, comme l'exige la tradition *Elfe*, puis **Berengaria** partit dans la forêt afin de mettre leur enfant au monde. Elle n'en revint jamais ! Le

roi retrouva seulement son fils, **Ebryn**. Ce dernier grandit et devint un guerrier surpuissant. Le roi se laissait aller à la morosité. Indifférent, il ne prêta nullement attention à l'invasion des *Orcs* et bandits, tueurs et pillards de toutes sortes. Tout naturellement, le village tomba dans une décrépitude certaine et irrémédiable jusqu'au jour où un nuage sombre apporta l'*ultime fléau* et ne laissa de la ville, jadis prospère, que des cadavres, loques humaines et ombres de mendiants...

A vous, évidemment (!), d'accomplir la tâche de sauver ce qui reste du village, de retrouver **Malthar**, le mage qui devrait vous être précieux dans votre aventure et même de rechercher votre mère que vous n'avez jamais connue.

Votre quête commence dans la ville, se poursuit dans la forêt pour se terminer dans les tannières des *Orcs*...

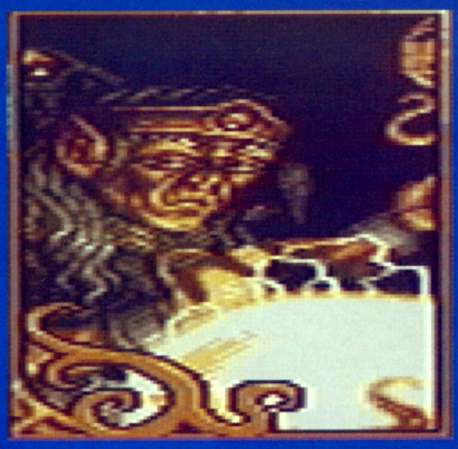
Chacun de ces niveaux compte environ 150 écrans en 3D isométrique ! Immense, phénoménal, les adjectifs pourraient être légion. Ce d'autant plus que la réalisation graphique est très bonne : les décors, précis, sont très fins et riches en nuances de couleurs. Ils retranscrivent parfaitement l'ambiance et l'atmosphère lugubre des lieux que vous hantez. La ville, très sombre, n'est éclairée que par de faibles lumières tremblottantes. Le sol est jonché d'ossements, témoignage de festins *orciens*... Des bouteilles de bière plus ou moins vides, des pièces d'or, fioles et autres objets utiles jonchent les pavés de cette ville en phase terminale de décadence. Le vent, unique ambiance sonore, s'engouffre dans les ruelles et confère un aspect encore plus inquiétant à



la ville. Hélas, il n'y a pas de musique, remarquez cela n'est pas vraiment indispensable. A vous de vous frayer un chemin parmi les *Orcs* qui terrorisent la ville avec votre épée magique. Logiquement, en discutant avec ce qui reste des habitants de la ville, vous devriez obtenir les renseignements nécessaires à votre quête quant à votre mère et à la disparition du mage. Cependant, vous le découvrirez bien assez tôt, tout se mon-

**Graphisme :** 19 / 20
**Animation :** 18 / 20
**Son :** 18 / 20
**Jouabilité :** 17 / 20
**Durée de vie :** 18 / 20
**TOTAL : 90 / 100**

naie : les mendiants ne parlent qu'en échange de pièces d'or, le forgeron, qui s'est reconverti dans la fabrication d'armes pour la bonne cause, a besoin, lui, de lingots de plomb. Comme il n'ose plus sortir, ce sera donc à vous d'aller lui en chercher et, en échange, il vous indiquera celui qui sait où se trouve le mage. La taverne est aussi un lieu de rencontre idéal, pour peu qu'il n'y ait pas trop d'ivrognes !
Tous les textes sont en français. Vous choisissez les questions que vous dési-



rez poser et les différents personnages vous répondent, vous permettant ainsi d'évoluer dans votre quête. C'est dans la forêt que vous découvrirez la tanière du dragon, mais la promenade n'aura rien de romantique croyez moi...
L'écran de jeu est vaste et occupe une bonne partie de l'écran. Des flèches sur les bords vous indiquent les différentes directions possibles. L'animation est de bonne qualité et, même si l'on ressent quelques ralentisements sur **A500**, le jeu reste jouable. Entre chaque écran, il faut cependant avoir la patience d'attendre quelques petites secondes, le temps que l'environnement se réaffiche à l'écran.
De votre art du combat et de vos dons de magicien dépendra votre réussite et c'est de toute façon ce que vous devrez arriver à mixer pour survivre ! Votre épée magique étincelle lorsqu'un ennemi approche et vous passez alors en mode *combat*. Utilisant la parade, l'attaque de côté ou le coup latéral, vous éliminerez ainsi la majorité de vos ennemis. Votre énergie, grâce aux pouvoirs de votre épée, augmentera au fur et à mesure que vous tuerez des *Orcs*. Faites attention cependant à ne pas vous attaquer à des innocents : ce serait

alors votre énergie qui diminuerait pour chaque coup porté ! Des fioles magiques se trouvent un peu partout, dans les rues tout d'abord, près des cadavres de préférence, mais aussi dans les maisons. Lorsque vous avez les bonnes clefs, vous pourrez entrer et trouver des trésors, de la nourriture, de la boisson et toujours et encore des fioles. Ces dernières peuvent vous redonner de l'énergie, multiplier votre puissance destructrice, vous donner mal à la tête ou au foie ! Heureusement, il y a des potions contre les douleurs d'estomac qui vous permettront de faire passer tout ça...
Vos actions se gèrent à partir d'un seul et unique Menu. Vous pouvez faire l'inventaire de vos objets, boire, manger, sentir, observer, prendre, utiliser (une

**Genre :** Jeu de rôles / aventure
**Support : Tous les Amiga**
**Editeur-Distributeur :** Core Design / Virgin
**Nombre de joueurs :** 1
Nécessite 1 Mo de RAM minimum. Pas d'installation sur disque dur possible. Ecrans et manuel en français.

clef sur une porte par exemple), discuter, combattre. L'interaction avec le monde est totale. Et bon nombre d'objets que vous prendrez seront à utiliser. Par exemple, vous prenez une clef sur un cadavre. Une fois observée, vous y lisez dessus une adresse. Cette dernière correspond à une maison abandonnée pleine à craquer d'objets utiles et réconfortante tant il fait froid dans les rues. D'ailleurs le feu brûle encore dans la cheminée, à côté des cadavres...

***Pour***
- L'immense univers de jeu.
- La longévité.
- L'ambiance angoissante et lugubre à souhait, réhaussée par un environnement sonore et graphique exceptionnels.
- La francisation totale du jeu.
- L'intéraction totale avec le monde environnant.

***Contre***
- Pas d'installation sur disqure dur.
- Lenteur de chargement.
- Des ennemis plus variés auraient étés les bienvenus.

Le scénario très riche, les décors et l'ambiance sonore exceptionnelle confèrent à ce jeu un intérêt particulier. La richesse des détails est extraordinaire. et fort sympathique. Ainsi, des rats se promènent dans les rues et rongent les os et cadavres qu'ils y rencontrent. Les flammes des lampes vascillent, les enseignes bougent au vent... Le mélange entre action, magie et recherche d'objets est bien dosé. Le terrain de jeu est un des plus vastes que j'aie exploré. Reste le regret de l'impossibilité d'installer le jeu sur disque dur et la lenteur du chargement. Malgré ce handicap, **Darkmere** est un *must* qu'il faut posséder à tout prix.

**Sébastien Lubrano**

# ISHAR III
# The Seven Gates of Infinity

Le monde ludique de l'**Amiga** ne serait pas le même sans la série des ***Ishar***. Il s'agit d'une véritable *saga*, un *peplum* dont on est le héros. A chaque fois, le monde est plus vaste, plus beau. A chaque fois, le côté *jeu de rôle* se complexifie. On aura presque tous, un jour ou l'autre, joué ne serait-ce qu'une fois à l'un des ***Ishar*** et, s'il en était besoin, ***Ishar III*** convertira certainement les derniers joueurs qui hésitent encore à se lancer dans une gigantesque quête car il est vraiment incontournable !

Mais pour vous donner cette envie, faisons d'abord un peu d'histoire : Dans ***Ishar, Legend of the Fortress*** (***Ishar I***, en quelque sorte), vous dirigiez un groupe d'aventuriers à la conquête d'une étrange forteressse dénommée ***Ishar*** (ce qui signifie *inconnu*, en langue *Elfe*) détenue par le démoniaque **Krogh** (résultat de l'union de **Morgoth** et de la sorcière **Morgula**). Son but, en contrôlant **Ishar**, était tout simplement d'asservir la population.

A la fin de cette histoire, **Krogh** était (bien entendu !) détruit et **Ishar** libérée des puissances maléfiques.

***Ishar II, Messengers of Doom***, est de nouveau le prétexte pour que vous dirigiez toute une équipe d'aventuriers vers l'ultime combat qui délivrera une nouvelle zone. Suite de l'épisode précédent, **Ishar** libérée devint un foyer culturel vaste et rayonnant sur de très nombreuses terres.

De nombreux colons vinrent y habiter et naquit alors la ville de **Zach's Island**. Tout allait donc pour le mieux dans le meilleur des mondes possibles lorsque l'affreux **Shandar**, moine *chaotique*, s'introduisit subrepticement dans la ville. Pour devenir riche, il s'était lancé dans le commerce illégal de potions hallucinogènes ! Son charisme et sa fortune firent de lui une légende et un être adulé. Il profita de ce culte pour construire un second **Ishar** et faire de l'ombre à la puissance de l'**Ishar** originel. Les *Messagers* libérèrent la ville et détruisirent **Shandar**, ou du moins son enveloppe corporelle car, en fait, son âme erre dans un plan parallèle et cherche à réintégrer un corps démoniaque et surpuissant ! Il s'avère qu'il est intéressé par celui du **Grand Dragon** immortel de **Sith**, dernier survivant de la lignée des dragons chaotiques, et il n'attend plus que la conjonction des deux lunes afin de pouvoir accomplir ce méfait et de revenir, encore plus puissant qu'avant !

A vous d'agir, votre temps est compté !

Dans **Ishar III**, il vous est possible de réutiliser une équipe d'un des précédents **Ishar** ou, si vous le préférez, d'en créer une nouvelle. La création est très complète et prend en compte les principaux aspects d'une feuille de personnage classique d'un *JDR*.

Vous définissez l'identité de votre personnage, son nom, sa race, sa classe. A noter que vous choisissez la physionomie de votre personnage parmi une cinquantaine de bustes différents. Il peut être un *Humain*, un *Elfe*, un *Orc*, un *Nain* ou un *Homme/Lézard*. Pour ce qui est de la profession, je vous en donne quelques-unes en vrac : *Paladin*, *Guerrier*, *Barbare*, *Espion*, *Ranger*, *Magicien*, *Clerc*, *Assassin*....

Le niveau du personnage et son expérience évoluent tout au cours du jeu en fonction de ses échecs et réussites, de ses découvertes, de ses combats...

Le degré de forme (physique, psychisme et vitalité) est aussi indiqué. Il convient donc non seulement de soigner vos personnages, mais aussi de les nourrir et de les faire dormir.

La cohésion de l'équipe est un des éléments importants. En effet, lorsque vous enrôlez quelqu'un, un vote définit si les membres de l'équipe sont pour ou contre. Ensuite, c'est à vous de décider, mais sachez qu'un *chaotique* ne sera pas vu d'un bon oeil par des *neutres*. De plus, faites aussi attention aux races que vous enrôlerez : les *Elfes* et les *Nains* ne font pas bon ménage et il se pourrait bien que votre *Elfe* se prenne, *par hasard*, des coups de la part de ses propres coéquipiers pendant les combats ! De plus, ces derniers refuseront probablement de le soigner...

Le réalisme inhérent à tout bon *jeu de rôle* est donc particulièrement présent dans **Ishar III**.

Tournons-nous maintenant vers le monde dans lequel vous allez devoir évoluer : "*Temps, espace, frontière de l'infini*", cette légendaire phrase d'une série tout aussi légendaire, pourrait bien s'appliquer à notre légendaire saga.

Le temps et l'espace sont des éléments

primordiaux sans lesquels vous n'aurez aucune chance de mener à bien votre quête. Pour ce qui est du temps, le jeu intègre la gestion du jour et de la nuit, ce qui implique qu'à certains moments il vaut mieux dormir. Pour ce qui est de

**Graphisme :** 19 / 20
**Animation :** 16 / 20
**Son :** 18 / 20
**Jouabilité :** 18 / 20
**Durée de vie :** 19 / 20
**TOTAL :** 90 / 100

**Genre :** Jeu de Rôle
**Support :** Tous les Amiga.
**Photos présentées :** version A1200
**Editeur / Distributeur :** Silmarils
**Nombre de joueurs :** 1
Ecrans en français, manuel en français.

l'espace, votre quête vous fera visiter une immense ville (comptons une petite semaine dans le jeu pour la parcourir !), des dongeons, une jungle, des monts enneigés... De plus, afin de détruire, **Shandar**, vous devrez voyager dans le temps. Mais rappelez-vous que certaines actions du passé influent sur le présent et le futur ! Les graphismes *AGA* sont d'une qualité encore jamais atteinte sur **A1200** ! Les textures pour les murs de la ville, les arbres de la jungle, les pierres et la neige des montagnes, les parois du dongeons, sont toutes tout simplement superbes.

De nombreux êtres humains proviennent de digitalisations retouchées et le réalisme est donc assez extraordinaire (*NDLR : Vous pouvez d'ailleurs en juger avec les superbes grabs d'écran qui illustrent cet article. Vous aurez noté, nous l'espèrons, l'effort que nous avons apporté à la qualité des saisies et reproductions d'écran...*) Les ennemis sont très variés et correspondent au milieu où vous évoluez.

Les combats se gèrent de la même manière que dans **Ishar** et **Ishar II** : Vous équipez vos hommes en tenant compte de leur profession et de leur alignement : les magiciens n'auront à leur disposition que des sorts, et certains ne daigneront même pas tenir et simplement *utiliser* une dague ! Les armes iront de la simple dague (+2) à l'épée *chaotique* vivante (+20) ! Faites attention à bien positionner vos hommes et surtout à les protéger par des casques et armures, en tenant compte de leur exposition au danger.

Il existe trois types de sorts différents répartis en fonction du niveau de l'utilisateur : sorts de défense, sorts d'attaque, sorts spécifiques. Seuls les *Clercs*, les *Magiciens* et les *Druides* pourrront utiliser quelques sorts parmi la trentaine proposée. Parmi les sorts de défense, on notera les plus puissants et utiles: *guérison*, *anti-poison*, *protection psychique*, *invulnérabilité*, *métamorphose*, *protection physique globale*, *protection psychique globale*. Les sorts d'attaque tournent autour des quatre Eléments et vont de la simple *boule de feu* à la *foudre* en passant par l'*esprit de flamme* ou encore le *nuage de glace*. Les sorts spécifiques sont essentiels au bon déroulement du jeu. Ils permettent la téléportation, le changement de plan, la reconnaissance télépathique, l'exorcisme et j'en passe ! Les ennemis sont assez vicieux et aiment bien attaquer en bande. Les loups, en haut du mont glacé, vous entoureront et sauteront à la gorge de vos héros, les uns après les autres. Attaquant généralement en meute, il vous sera nécessaire de se tourner plusieurs fois pour les affronter. Les tigres de la jungle attaquent en solitaire, contrairement aux sauvages qui essaieront de vous envoûter ou des assassins et voleurs de la ville qui bloquent totalement

la rue. En mixant astucieusement sorts magiques et coups d'estoc, vous remporterez de nombreuses victoires. Le seul problème est que, si vous créez une équipe, vos personnages débutent. Par conséquent, ils n'auront qu'une petite épée et aucune protection ! L'aventure peut donc sembler relativement dure aux non-initiés. Cependant, tout n'est pas du tout perdu, car les tavernes et les rencontres dans la ville sont autant de sources de renseignements vitale. Dès le début, vous saurez qu'il faut aller voir l'astronome et que la bibliothèque regorge d'éléments concernant les voyages dans le temps et les plans parallèles. Le mélange aventure, prospection, combat, et sorts, fait d'**Ishar III** un jeu unique, ce d'autant plus que les graphismes sont exceptionnels et le terrain de jeu extrêmement vaste.

**Sébastien Lubrano**

***Pour***

- L'immensité du terrain de jeu
- Des décors exeptionnels et variés
- Le nombre important d'objets, d'armes et de sorts
- La fiche des personnages claire et détaillée

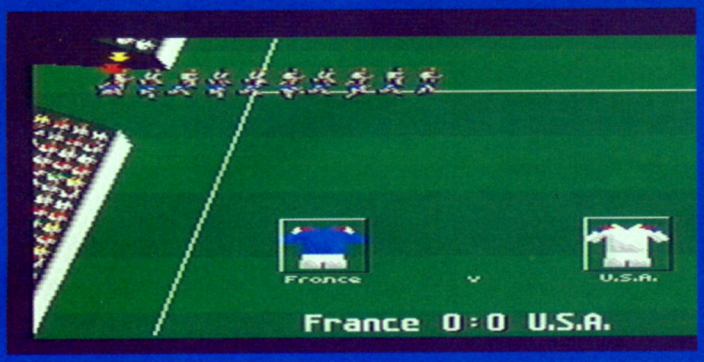
***Contre***

- Ben...

# SIERRA SOCCER
# World Challenge Edition

Encore un jeu de football ! Les fanas se jetteront dessus. Les autres s'y intéresseront quand même tant la réalisation et la jouabilité sont excellentes.
Ha ! Le foot... Lorsque j'étais petit, soucieux de ma santé et de mon équilibre physique, mes parents m'a-vaient inscrit dans un centre de football. Quand j'étais à un bout du terrain, la balle était toujours de l'autre côté... C'était fatal. En plus, parfois, tout le monde me courrait après lorsque j'avais le ballon, même qu'ils criaient entre eux, avec un drôle d'air : "*Vas-y, attrappe-le !*" ou encore "*Il ira pas loin !*". Le seul but que j'ai marqué, le gardien n'a pas du tout apprécié... Peut être bien que c'est parce qu'il gardait le but des 10 gaillards qui me faisaient la tête mais qui étaient quand même dans mon équipe : 21 contre 1, ça fait beaucoup !
Tout ça pour vous dire que le foot n'a jamais été une passion pour moi. Seul le célèbre ***Kick Off*** m'avait vaguement provoqué un semblant d'émoi. Mais la maniabilité me faisait perdre le balon à chaque fois (faut bien que je me trouve une excuse...). Armé de mon joystick et de tout mon courage, j'ai donc essayé ***Sierra Soccer***. Ce fut un grand bouleversement dans ma vie. Toute la Rédaction à d'ailleurs dû s'y prendre à plusieurs fois afin de me déventouser du joystick et de l'écran rempli de bave...
Ce jeu vous propose, comme vous vous en doutez, de mener une équipe de football à la **Coupe du Monde**.
Mais quelle équipe ? Celle que vous voulez. A vous de choisir l'équipe qui vous plaira le plus parmi les 26 meilleures du monde : U.S.A, Italie, Brazil, même la Bolivie, la Corée du Sud, la Roumanie et... la France ! Si les joueurs de ces équipes ne vous plaisent pas, vous pourrez créer jusqu'à 40 nouvelles équipes ! Chaque équipe a été réalisée en tenant compte de leur réelle formation. Ainsi, vous retrouverez tous les joueurs de l'Angleterre, de la France, de l'Italie, des U.S.A.... Seuls les noms ont été légèrement changés. Les concepteurs ont poussé si loin le réalisme que les couleurs de peau ou de cheveux sont le reflet de la réalité !
Pour ce qui est des qualités des joueurs, ces dernières sont en nombre de six: *Vitesse*, *Endurance*, *Tacles*, *Passes*, *Têtes*, *Tirs*.
Elles ont été établies à partir des caractéristiques des vrais joueurs. Ainsi, l'attaquant **Kantonah** de l'équipe de France réalise: 17, 18, 12, 14, 18. (chacun de ces chiffres est sur 18). Chaque joueur a donc son propre *look* et ses caractéristiques intrinsèques.
Déjà à ce niveau, il y a de quoi être impressionné mais, lorsqu'au fur et à mesure des parties l'on constate que chaque équipe a sa propre stratégie pour arriver à ses fins, alors là, on est vraiment époustouflé !
La notion d'*intelligence artificielle* des équipe effleure presque l'esprit du joueur, et cela, même s'il perd 5.0 contre le Zaïre !

**Graphisme :** 17 / 20
**Animation :** 19 / 20
**Son :** 17 / 20
**Jouabilité :** 19 / 20
**Durée de vie :** 16 / 20
**TOTAL :** 88 / 100



L'entraînement et les options de jeu : Tout d'abord, il est possible d'avoir jusqu'à huit joueurs humains sur la même *Coupe du Monde* ! Ce qui est plutôt franchement sympathique. Pour le tirage des catégories, soit c'est l'ordinateur qui le décide ou, si vous le préférez, vous pourrez choisir vous-même l'équipe que vous affronterez (la Transylvannie, par exemple ?). Si vous ne vous sentez pas encore prêt pour le grand Jour, vous pourrez toujours vous entraîner aux *coups francs* et *penalties*.
Arrive le match, enfin ! Tout le jeu est vu de dessus, comme dans ***Kick Off***. Les petits bonshommes arrivent et se placent dans tous les sens. Un coup de sifflet et c'est parti pour les tacles, passes, têtes, corners, coups francs, pénalties, cartons jaunes et rouges et même parfois des buts. La rapidité de jeu est exceptionnelle, pratiquement aussi rapide que *Kick Off*, pour continuer l'analogie. Même pour les Suisses d'ailleurs !
Qui plus est, la jouabilité est exceptionnelle : non seulement, vous pouvez diriger votre joueur où vous voulez, non seulement vous pouvez envoyer la balle où vous voulez, mais, en plus, vous pouvez faire les deux à la fois ! Comment ce fait-ce donc ? Le joueur que vous dirigez est celui qui à une flèche au-dessus de lui. Le hasard - ou plutôt le génie de la programmation - fait que c'est généralement celui qui est le plus près du ballon... Dès que votre joueur à la balle, cette dernière est comme collée au joueur et suit ses mouvements. A vous de définir le chemin de votre footballeur et la direction du tir. Si vous décidez d'arrêter ce joueur, le ballon continuera sur sa lancée, généralement pour aller se nicher dans les pattes d'un des joueurs de l'équipe adverse.
Le but du jeu est donc de lui courir après et de le tacler (en évitant les cartons jaunes et rouges !) pour aller marquer un but. Lorsqu'on arrive à un tel exploit, on est très fier, très, très fier même. Histoire de s'enorgueillir un peu plus et de tenter de vexer l'ordinateur, on ont utilise le ralenti. Ce dernier marche comme un magnétoscope, mais en plus précis puisqu'il est en effet possible de voir l'action image par image ou franchement en accéléré.
Ce qui fait très *pro*, surtout lorsqu'il y a du monde dans la pièce, c'est de faire joujou avec les accélérés avant et arrière et de passer quelque temps en image par image, genre "*j'analyse*".
Trève de plaisanterie : c'est vraiment très pratique pour voir ses points faibles et la méthode de l'ordinateur...
Graphiquement, les joueurs sont très détaillés : couleurs du short, du maillot, et des galons sur le maillot, cheveux, peau. Le ballon lui aussi est superbe et, rien que pour avoir le temps de regarder les losanges noirs et blancs bouger, on laisserait presque la balle aux autres. L'ambiance sonore n'est pas en reste puisque des digialisations vocales ponctuent les actions amusantes (pénalties, coups francs, blessés...).
Le bruit de fond de la foule, en fonction de la beauté et de l'efficacité des actions, augmentera ou diminuera d'intensité sonore : cela pourra aller du grésillement de haut parleur 2 Watts, lorsqu'il y a un blessé, au passage d'une **Harley** à trois heures du matin, s'il y a un but.
Pour ce qui est des blessés, ces derniers se tortilleront à même le sol jusqu'à l'arrivée du médecin qui les massera et les auscultera rapidement. Ensuite seulement, ils seront sortis du terrain de jeu. Ils devront atteindre plusieurs matches afin de récupérer et de pouvoir espérer écraser la pelouse de nouveau.
Tous les joueurs taclés, comme les blessés, seront moins efficaces et diminueront dans une des six caratéristiques évoquées précédemment.
Beaucoup plus jouable que ***Kick Off*** et que tous ses clônes, ***Sierra Soccer*** bénéficie en plus d'une réelle *intelligence artificielle* et ce, aussi bien au niveau de chaque joueur qu'au niveau d'une équipe. Unique au point de vue arcade, le côté stratégie n'a rien non plus à envier à ses prédecesseurs.
Reste à attendre la sortie de ***Kick Off 3*** ou encore celle de ***Sensible Soccer*** pour voir si ***Sierra Soccer*** à un risque de perdre la place de premier qu'il occupe pour le moment !
Le test c'est bien, les photos s'est sympa. Mais je vous parle de rapidité et de jouabilité et vous ne voyez rien !
Non ! Nooooon ! Ne faîtes pas ça ! Je ne remue pas le couteau dans la plaie ! Ne déchirez pas votre magazine !
Il y a une solution : s'il est vrai qu'il n'y a pas de disquette en couverture (voir l'article à ce sujet, page 10), sachez que vous pouvez quand même, si vous le désirez, essayer ***Sierra Soccer*** là, chez vous, pour pratiquement rien, en téléchargeant sur le **36.15 Amiga Revue,** tout simplement, la démo jouable que nous mettons à la disposition de nos lecteurs !

C'est l'Amérique, non ?

**Sébastien Lubrano**

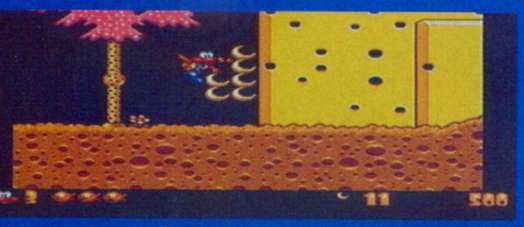
***Pour***
- La rapidité.
- La richesse des détails graphiques au niveau des joueurs.
- Le réalisme qui n'avait encore jamais été atteint au niveau des équipes et des joueurs.
- Le nombre de paramètres et d'options prises en compte.

***Contre***
- L'absence d'une carte, comme **Kick Off**, sur l'écran.
- L'absence de gradins et de supporteurs en train de remuer dans tous les sens. Mais là, c'est vraiment histoire de chipoter

**Genre :** Simulation de Football
**Support :** Tous les Amiga
**Editeur :** Dynamix
**Distributeur :** Sierra
**Nombre de joueurs :** 1 à 8
Nécesite 1 Mo de RAM minimum et un joystick. Pas d'installation sur disque dur. Ecrans et Manuel en français.

# JAMES POND III
# Opération Starfish

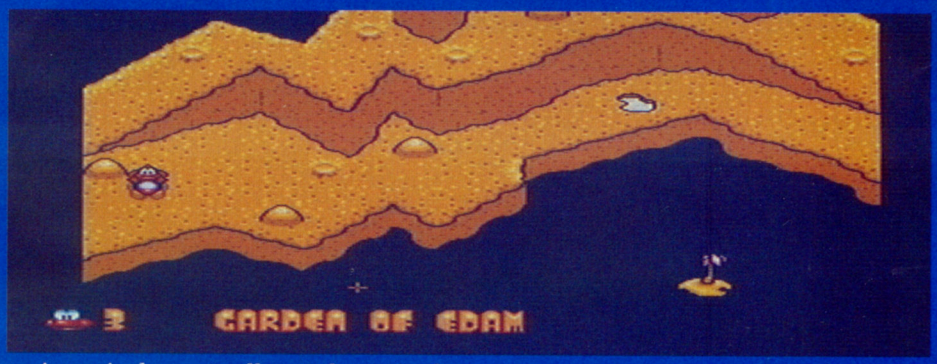
*Le retour de la vengeance de l'ultime combat* : **James Pond** est de retour pour la joie des petits et des grands. La renomée d'un des plus célèbres héros de l'**Amiga** n'est plus à faire : **James Pond**, rien que ce nom fait frémir les pires crapules de la terre. L'agent secret aquatique à la classe légendaire combat une fois de plus l'infâme **Docteur Maybe**. Une fois de plus, un peu comme un de ces agents secrets médiatiques qui ont tout pompé sur **James Pond** (**James "Bond"**, pour ne pas le nommer), vous vous retrouvez à combattre votre ennemi juré. Le savant machiavélique a retrouvé de nouveaux comparses pour innoder la terre de ses méfaits. Il s'agit de rats ! Ces derniers, extrêmement intelligents, sont dévoués corps et ce qui fait office d'âme à leur maître. Le maître en question s'est réfugié sur la lune d'où il peut observer les couchers de terre et mettre en oeuvre ses plans. Ces derniers sont fort simples : exploiter les mines de fromage de la lune afin de monopoliser le marché. Ainsi, le **Dr Maybe** sera en quasi situation de monopole en ce qui concerne le marché du fromage. De cette manière, il accumulera une masse de capitaux phénoménale qui lui pemettra de jouer en bourse, de spéculer et de faire couler tous les cours boursiers. La crise serait d'ailleurs inévitable. (*NDLR : C'est pourquoi, le CAC 40 a chuté de pratiquement 15 points ces derniers jours !*) Les plus grands experts s'inquiètent. La guerre économique pourrait bien être la pire de toutes... Une seule solution, envoyer **James Pond** sauver le monde !



Bon gré, mal gré, ce dernier part donc sur la lune afin d'y détruire tous les complexes du **Dr Maybe**.

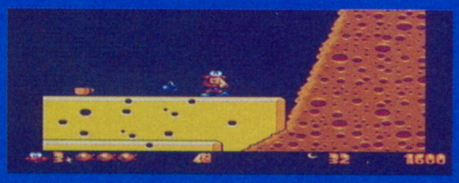
**Lune :** *(nom féminin) énorme gruyère gravitant autour de la terre.*

Votre mission commence par l'inspection de la carte lunaire. Cette dernière ressemble à un gruyère par plus d'un aspect. Non seulement, il y a plein de cratères à cause des météorites mais, qui plus est, elle est bourrée de fromage. - Et d'ennemis ! -

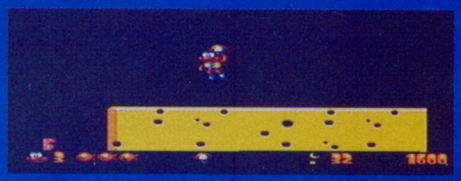



Votre mission consiste, *grosso modo*, à dératiser la lune. Pour ce faire, vous assènerez à ces sales créatures prétentieuses, et intelligentes qui plus est, des coups de poing. Cela devrait suffire pour vous permettre d'avancer tout au long des immenses niveaux de ce jeu. La surface de jeu est phénoménale. Pratiquement aussi grande que celle de ***Brian The Lion***. C'est pour dire ! Si parcourir les niveaux en marchant vous semble un tant soit peu long, vous pourrez alors courir. D'ailleurs, pour être clair, vous n'aurez pas le choix puisque, pour franchir certains passages, il est nécessaire de prendre de l'élan. Certaines côtes ne pourront être franchies que si vous allez suffisamment vite.

**James Pond** commencera à marcher, puis fera de grandes foulées pour finalement courir au galop. A noter que l'inertie est prise en compte et que, si vote héros transporte un objet lourd, il ira plus vite et montera plus haut. Attention à ne pas rester bloqué dans certains creux. La situation pourrait être fort fâcheuse !



Des bonus et tout plein de passages secrets relancent l'intérêt du jeu qui, une fois encore, se déroule d'une manière similaire à **Brian The Lion** : un niveau terminé dessine un chemin qui vous conduit à d'autres niveaux, et ainsi de suite... Une carte géante, parsemée de niveaux, un peu comme un gruyère parsemé de trous, se dessinera alors peu à peu. Suivant les niveaux secrets découverts, vous prendrez des chemins différents. Ceci permet de jouer de nombreuses parties sans pour autant passser par les mêmes niveaux.



Les bonus sont très nombreux et rapportent soit des points soit une sortie de secours pour une situation qui, de prime abord, pourrait sembler perdue. Ainsi, le parapluie permet de ralentir les chutes. Remarquez sur ce point une autre solution m'aurait surpris. L'intérêt de ce jeu réside essentiellement dans sa longeur. En effet, les graphismes ne sont pas beaux du tout. C'est regrettable car les premiers **James Pond** m'ont semblé plus beaux. N'y-avait-il pas assez de place sur les disquettes pour faire des fonds d'écrans et des décors acceptables ? Le mystère reste entier....

**Sébastien Lubrano**

**Graphisme :** 13 / 20
**Animations :** 14 / 20
**Son :** 15 / 20
**Jouabilité :** 15 / 20
**Durée de vie :** 16 / 20
**TOTAL : 73 / 100**

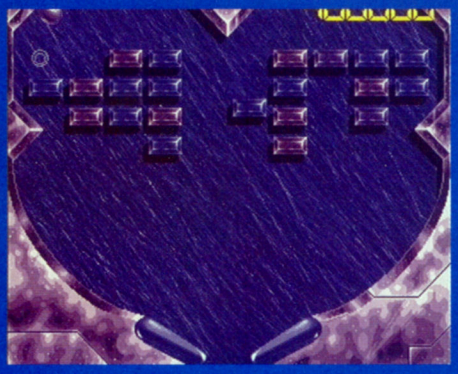
***Pour***
- La surface de jeu phénoménale
- Le plaisir de revoir James Pond
- Le nombre de niveaux secrets conséquent

***Contre***
- La laideur des graphismes.

**Genre :** Jeu de plateformes
**Support :** Tous les Amiga
**Editeur :** Millénium
**Distributeur :** PPS
**Nombre de joueurs :** 1
Nécessite 1 Mo de Ram et un joystick. Pas d'installation sur disque dur. Ecrans en anglais, manuel en français.

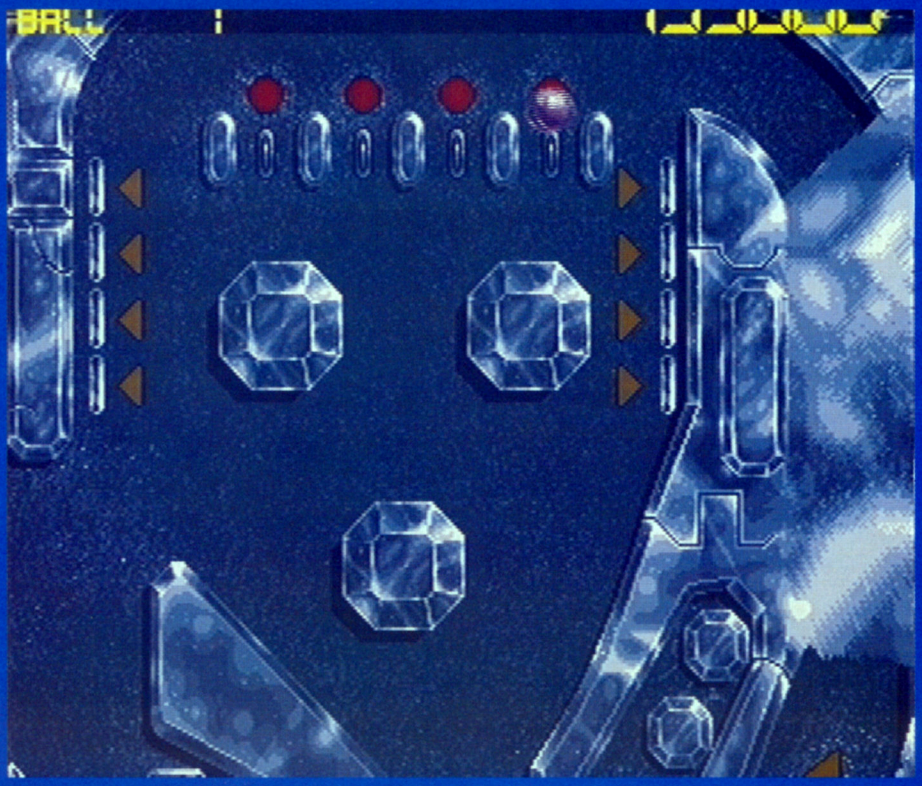
# THE ULTIMATE PINBALL QUEST

Il y a eu de nombreux *flippers* sur ordinateurs. Le premier a avoir fait un tabac fut ***Macadam Bumper*** sur **Amstrad** : non seulement il y avait plusieurs tableaux mais on pouvait même créer ses propres tableaux.
Sur **Amiga**, et plus récemment, ***Pinball Fantasies*** et ***Pinball Dream*** ont fait pas mal de ravages parmi les passionnés. La grande Question (avec un grand *Q*, puisqu'il s'agit d'une grande question.) : est-ce que ***Ultimate Pinball Quest*** fait ressentir les émotions d'un *vrai flipper* ? Est-ce qu'il y a pleins de bonus, de rampes et de choses à faire ? Ou vaut-il mieux aller au café du coin afin de metre 10 francs dans le flipper qui y trône ? Ben là.....
Le scénario, oui, vous avez bien lu *le scénario* ! S'il y a un jeu où ce n'est pas vraiment la peine de trouver un scénario pour s'éclater, c'est bien le *flipper*. Et pourtant, le tatou d'**Infogrames** à décidé d'inclure quelques notions manichéennes dans ce *flipper* :
Il y a longtemps de cela, les trois déesses du Temps, la brune **Wuhan**, **Freila** la blonde et **Omdura** la rousse, bloquèrent le temps. Sans aucune raison, comme ça ! Moi, je trouve ça plutôt sympathique pour peu qu'il soit bloqué lorsque je suis sur la plage en train de ten-



ter de bronzer. Mais ce n'est pas l'avis de **Bachaad** le vénérable qui vous choisit comme héros pour remettre le temps en marche et par conséquent pour vieillir et mourir. Sympa, non ? Le temps bloqué vous ne pouvez pas vieillir. Si vous échouez dans votre quête ce n'est pas grave mais si vous réussisez, ben vous y passerez.. Moi, j'dis : *'ça valait la peine de pondre un scénario !'* Vous devez récupérez les attributs des déesses. **Wuhan** garde le sablier et le sable, symbole de l'écoulement du temps.

**Graphisme :** 15 / 20
**Animation :** 15 / 20
**Son :** 12 / 20
**Jouabilité :** 15 / 20
**Durée de vie :** 13 / 20
**TOTAL :** 70 / 100



**Freila** garde le diamant et l'eau sources de vie. **Omdura**, elle, a chipé le feu et la matière scellée.
Si vous choisissez l'*Aventure*, vous devrez récupérer les *attributs*. A défaut, vous pourrez jouer sur un des trois plateaux au choix ou vous entraîner sur un des six niveaux bonus. Le premier plateau correspond au *désert*. Très long, il comprend pas moins de cinq écrans. Le second, *Antartica*, symbolise le monde des glaces. Plus petit que le premier, il est cependant plus large. Le dernier, *Heavy Metal* est juste un peu plus grand que le second et tout aussi large. Les graphismes et musiques sont bons et correspondent biens au monde qu'ils sont censés représenter. Les bruitages, par contre, sont franchement médiocres. Et, pour le jeu, c'est pas vraiment ça non plus. En effet, il n'y a pratiquement pas de rampes. A part rebondir sur les champignons, détruire les targets, loquer la bille et avoir l'extra-balle, il n'y a rien à faire ! Imaginez un *flipper* genre ***Amazone Hunt*** sur votre ordinateur... Ben là...
Il aurait pu y avoir quelques petits jeux d'arcade auquels on aurait accédé par des bonus, ou encore des animations dans une partie de l'écran, symbolisant les actions de la bille sur le décor. Ben là.... Alors, heureusement, il y a les six niveaux de bonus. On y accède très facilement avec un minimum de prise en main. En effet, ***The Ultimate Pinball Quest*** n'a même pas l'avantage d'être difficile. Heureusement, on peut s'amuser à *tilter* de trois manières différentes. **The Ultimate Pinball Quest** est idéal pour apprendre à maîtriser une bille ou pour faire jouer son petit frère mineur.

**Genre :** Flipper
**Support :** Tous les Amiga
**Editeur / Distributeur :** Infogrames
**Nombre de joueurs :** 1 à 4
Nécessite 512 ko de Ram. Pas d'installation sur disque dur possible. Ecrans en anglais, manuel en français.

Mais de là à le consacrer meilleur *flipper* sur **Amiga**, il y a un pas que je ne franchirai pas. Et pourtant, avec plus de rampes et de trucs à faire, ce titre aurait pu marcher.

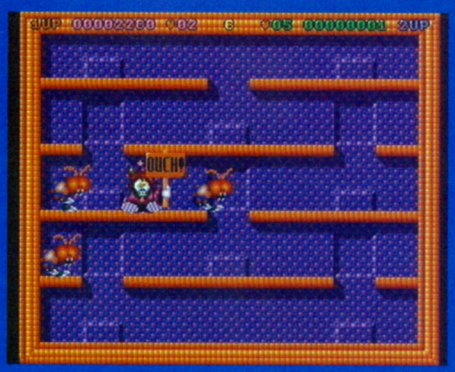
**Sébastien Lubrano**

***Pour***
- Les graphismes
- La facilité, pour les plus jeunes

***Contre***
- Les bruitages
- L'impossibilité de créer ses propres écrans
- L'impossibilité de l'installer sur le disque dur
- La facilité pour tous les joueurs, sauf les débutants

# SUPER METHANE BROS.

Les **Frères Méthane**, deux aventuriers inattendus, **Puff** et **Blow**, originaires de **Chronos**, sont deux frères qui ne voient le monde que pour l'aventure qu'il peut leur apporter. Prisonniers dans la *Tour du Temps*, ils doivent, pour s'échapper, en éliminer tous les occupants tout au long des 100 niveaux de ce jeu de plates-formes.
Pour sortir, il vous faudra récupérer les quatre fragments de la *Clé du Destin* et éliminer le *Gardien des Clés*. Dans cette terrible aventure, seul ou accompagné, vous affronterez de monstrueux ennemis dont la cruauté n'a d'égal que l'acharnement qu'ils auront à vous combattre. Le principe du jeu est on ne peut plus classique : ***Super Méthane Brothers*** n'est en fait rien d'autre qu'un ènième clone du mythique ***Bubble Bobble*** dont les plus anciens d'entre vous se souviendront mélancoliquement en laissant couler une larme d'émotion.
Comme dans tout bon jeu qui se respecte et surtout dans ce type de jeu tiré directement des bornes d'arcades, les niveaux regorgent de vilains pas beaux, vils, pervers et retors.
Les **Buggs** sont des sortes de coccinelles géantes qui marchent avec des pompes de cosmonautes, vous savez les grosses baskets très à la mode. Leurs antennes surdimensionnées ainsi que leur carcasse bleue tachetée d'orange leur confèrent un aspect ridicule à souhait. A leur place, je n'oserai pas sortir.




Un bon coup d'insecticide et s'en est fini de ces gros insectes.
Les **Whirlgig** se caractérisent par deux choses : un nom ridicule et la capacité de voler. Imaginez une abeille paumée avec de grosses lunettes d'aviateur qui utilise un gyrocoptère à défaut d'ailes... Ridicule, non ? Et ben, ces bestioles aussi n'apprécient pas d'être ridicules.
Les **Spikes** sont des sortes de crabes avec une carcasse toute pleine de pics montés sur ressorts. Pas bien méchants mais très laids et toujours aussi ridicules.
Les **Suckers** ne sont rien d'autres que des blocs qui se promènent en glissant le long des parois.
Il y a aussi les **Zooms**, montés sur pneus et les **Mechabugs** montés sur chenilles...
Voici pour les pricipaux voyous. Mais rassurez-vous, il y en a plein d'autres, tout aussi amusants et ridicules les uns que les autres.
Vous, vous êtes un **Méthane Brother**, c'est tout dire. Une grande toge qui pourrait se prendre dans vos pieds, d'élégantes baskets bleues démesurées, un masque à gaz et une chevelure à faire pâlir les rares *punks* qui restent encore en liberté. Certes, vous êtes aussi ridicule et allumé que les méchants mais, comme vous êtes le gentil, alors on appelle ça *la classe, le style* ! Votre arme est un pistolet à gaz qui emprisonne vos ennemis. Une fois ces derniers sous l'emprise du gaz, vous devez les aspirer avant que le gaz ne se dissipe et les balancer sur un mur afin de les tuer.
Parmi la dizaine de *power-up*, on notera le **Turbo**, qui vous fait aller plus vite, la **White Potion** qui vous rendra invincible et le **Cookie** ou bombe intelligente. De plus, certains blocs, les **Grumps**, devront être déplacés pour permettre l'accès à certains passages. Il y a ausi les ressorts qui s'avéreront utiles. Les quatre **As** d'un jeu de carte récolté vous feront gagner une vie, comme tous les 10 000, 50 000 et 100 000 points d'ailleurs.
Chaque mort d'un voyou apporte tout plein d'*items* lesquels rapporteront des points pour peu que vous ayez le temps de les ramasser.

**Sébastien Lubrano**

**Graphisme :** 15 / 20
**Animation :** 16 / 20
**Son :** 15 / 20
**Jouabilité** : 16 / 20
**Durée de vie :** 17 / 20
**TOTAL : 79 / 100**

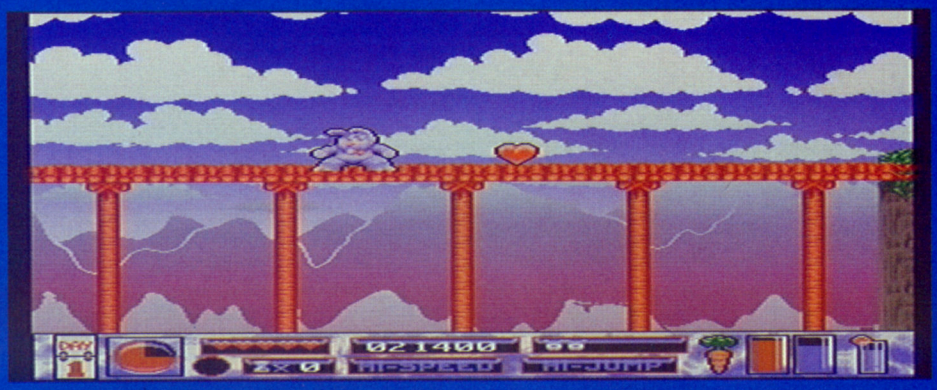
***Pour***
- Le nombre de niveaux important (une centaine !)
- L'aspect amusant et bon enfant de ce jeu.
- Le charme des premiers jeux d'arcade remis au goût du jour.

***Contre***
- L'impossibilité de reprendre la partie au dernier niveau.

**Genre :** Jeu d'arcade
**Support :** Tous les Amiga, CD$^{32}$ comprise.
**Editeur** : Apache.
**Nombre de joueurs** : 1 ou 2
Nécessite 1 Mo de Ram et un Joystick.
Pas d'installation sur disque dur.
Ecrans en anglais, manuel en français.

# QUIK
# The Thunder Rabbit

Une catastrophe au pays des lapins : Il était une fois la *Plaine des Anges*, une contrée mythique et fabuleuse. Le royaume des lapins. Ces derniers vivaient dans la paix et l'harmonie, et ce d'autant plus qu'ils avaient leur ration quotidienne de carottes. Certes, les carnivores qui entourent le domaine des lapins représentent un danger, mais, lorsque l'on a ses carottes journalières, il est possible de faire face à l'envahisseur. Cependant, la réserve de carottes s'épuisant - tous les plants ne sont plus fertiles !-, les carnivores se rapprochent dangereusement de votre domaine et sa population s'affaiblit...
Une seule solution, aller chercher la *Graine Ultime* que détient le **Grand Sorcier** lapin et qui a, en effet, la particularité de produire des carottes à volonté. Le chef vous envoie donc à la recherche de cette graine.
Vous, **Quik**, êtes le lapin le plus rapide de la tribu, mais le problème est que la tanière du **Grand Sorcier** n'est pas tout près. Comme tout bon ermite qui se respecte, celui-ci habite loin de toute civilisation afin de vivre une vie d'ascète et de sagesse. Il vous faudra donc traverser la Forêt puis le Désert pour enfin atteindre le monde des Glaces où habite le **Grand Sorcier**.
De l'art de *Booster* et de se rouler en boule : **Quik**, le lapin bleu, est *speed*, très *speeed*, très très *speeeed* ! Tellement d'ailleurs qu'il ne respire pratiquement jamais. Votre personnage va tellement vite qu'il y a des panneaux tout le long du chemin pour vous guider dans votre quête. Le problème est que les programmeurs sont des petits malins et souvent, un peu trop même, ces panneaux vous conduisent directement vers un mur où votre lapin s'écrasera lamentablement. Le jeu est extrêmement rapide et d'une fluidité extraordinaire. Presque aussi rapide que **Sonic**, j'exagère un peu, certes je l'admets, mais c'est pour vous donner une idée.




**Genre :** Jeu de plates-formes.
**Support:** tous les Amiga
**Editeur :** Stywox
**Distributeur :** Océan
**Nombre de joueurs** : 1
Nécessite 1 Mo de Ram.
Pas d'installation sur disque dur.
Ecrans en Anglais, manuel en Français.

Pour continuer l'analogie avec **Sonic**, votre héros se bat en se mettant en boule : **Quik** fait la roue et, au bout de plusieurs contacts sportifs avec ses ennemis, il finit par les tuer. C'est ainsi qu'il peut récupérer des bonus lesquels sont essentiels pour la survie de votre petit héros.
Si votre énergie baisse trop dangereusement, vous trouverez certainement des *coeurs* à temps pour faire le plein.
Un autre problème essentiel est la nourriture car courrir, ça fatigue et il faut des calories pour récupérer. C'est pourquoi, il faut regarder régulièrement les indicateurs d'énergie. Ces derniers vous tiennent au courant de votre état en ce qui concerne vos besoins en eau et en nourriture. Le temps, qui plus est, est essentiel puisque vous n'avez que six jours pour accomplir votre quête. Heureusement, certains niveaux bonus, devraient vous permettre de gagner des jours supplémentaires...
La réalisation de ce jeu est superbe et le classe par conséquent parmi les meilleurs jeux de plates-formes. La version pour **Amiga 500** est très acceptable, mais là où on a le souffle coupé, c'est lorsque l'on joue sur la version *AGA* :
Pas moins de 10 scrollings différentiels évoluent dans le fond de l'écran, le tout, évidemment, sans aucun ralentissement ! Les dégradés sont somptueux, fantastiques et exceptionnels ! Il y a plus de 300 couleurs à l'écran et cela se fait par une subtile programmation du *Copper*. (*NDLR : Le Copper, fierté de l'**Amiga**, n'est autre que le processeur qui se charge de l'affichage vidéo.*)
Les mimiques de **Quik** sont très biens réalisées et, notamment, des petits oiseaux tournent autour de sa tête lorsqu'il se prend un arbre...
Autre détail sympa : il halète entre deux courses !... Qui plus est le terrain de jeu est vaste et regorge de bonus, passages secrets et autres merveilles, sources d'un très bon jeu.

**Sébastien Lubrano**

***Version Amiga 1200***

**Graphisme :** 19 / 20
**Animation :** 18 / 20
**Son :** 16 / 20
**Jouabilité :** 17 / 20
**Durée de vie :** 16 / 20
**TOTAL : 86 / 100**

***Version Amiga 500***

**Graphisme :** 16 / 20
**TOTAL : 83 / 100**

***Pour***

- L'aspect bon enfant et franchement distrayant de ce jeu
- La réalisation technique remarquable
- Le nombre de bonus, d'ennemis variés et de passages secrets

***Contre***

- Ben, là, je vois pas...

# MESSAGE DANS LA BOUTEILLE

Publiés en exclusivité dans les colonnes d'**Amiga Revue** pour le deuxième mois consécutif, voici les ***Six Commandements du Joueur Fou***. Je ne les sors pas ce mon imagination débridée, encore moins de mes notes de fac. J'étais sur mon **Amiga**, jouant à je ne sais plus quel jeu, pardon travaillant à la recherche de *Soluces*, lorsque, tout à coup, **Saint Draume**, alors encore *Dieu du Minitel*, vénérable *Saint-patron* de tous les **Amiga**, se matérialisa sur mon écran, me faisant perdre mon *high-score*, résultat de trois heures de travail intensif. Il me dit alors : "*Voici les six commandements du joueur, publie-les afin qu'ils guident spirituellement tous les lecteurs et qu'ils accèdent ainsi à l'Eden du Téléchargement, aux Paradis Artificiels Informatiques...*"

" ***Commandement Premier :*** *Des heures tu joueras.*

***Commandements Second :*** *Quand bloqué tu seras, la solution tu trouveras dans* ***Message dans la Bouteille****.*

***Commandement Tierce :*** *Si la solution tu ne trouves pas, un courrier tu enverras, indiquant où bloqué tu es. Ta réponse dans* ***Les Clés du Bonheur*** *tu trouveras.*

***Commandement Quarte :*** *Si un jeu tu finis entièrement, la solution complète ou le plan - les deux pourquoi pas -, tu enverras, alors, un cadeau-surprise tu gagneras.*

***Commandement Quinte :*** *Si seulement des* ***cheats, tips, soluces*** *tu trouves, envoie-les. Un cadeau aussi - mais plus petit !- tu gagneras.*

***Commandement Sixte :*** *Si celui qui envoie le plus de solutions tu es, alors un jeu tu gagneras !* "

Telle est la parole de **Saint Draume**. N'oubliez surtout pas d'indiquer dans vos lettres quel est votre pseudo sur le *Minitel*. En effet, je ne peux vous offrir les heures de connexion qu'uniquement si vous avez déjà un pseudo.

## Spécial CD 32

### Libération : Captive 2

Si vous possédez le *Data Crystal* après avoir complété la première mission, vous pourrez l'utiliser pour trouver les autres captifs de toutes les autres missions sans avoir à partir en chasse pour trouver des indices.

### Mean Arenas

Tout d'abord, le système de mot de passe pour accéder directement à un niveau ne fonctionne pas. Par contre, grâce à l'optoin *RESTART LAST ARENA*, il est plus facile d'arriver jusqu'au bout du jeu . Voici comment procéder :

- Commencez le jeu normalement (*START GAME*)
- Lorsque vous perdez une vie, appuyez sur le bouton jaune du joypad afin de faire apparaître un menu. Choisissez l'option *EXIT ARENA (FRONT MENU)*. Vous voila revenu au menu principal.
- Ne choisisssez plus *START GAME* mais le menu *OPTION* ; sélectionnez alors *RESTART LAST ARENA PLAYER* 1. Vous recommencerez la dernière arène sans avoir perdu une vie. Cette manière de procéder vous permettra d'avancer lentement mais sûrement jusqu'à la fin du jeu.

Il existe aussi beaucoup de passages secrets. Lorsque vous êtes dans une arène de type *DUNGEON ZONE*, repérez le symbole suivant sur les murs du donjon. Tirez plusieur fois et vous verrez un nouveau télétransporteur.

Pour trouver plus rapidement ces passages secrets, faites exploser une bombe (bouton bleu) à différents endroits de chaque arène (sauf la première où il n'y a pas de passage secret). Si le mur semble s'ébrécher à certains endroits, tirez à ces endroits pour y découvrir le passage secret.

### Diggers

Pour accéder au *cheat mode*, procéder comme suit :

- Sélectionnez une équipe de mineurs, puis sélectionnez la carte (en haut à gauche)
- Avec les boutons de direction et le bouton rouge, cliquez sur les noms suivants : *FUJALE, CHONSKEE, DEENA.*

Un son particulier vous indiquera que vous avez maintenant accès à toute la carte, y compris le point d'interrogation en haut à droite.

### Alien Breed 92

Voici les codes d'accès (*HOLOCODE*) aux différents niveaux de cette version **CD$^{32}$** du jeu :

Level 2 - 55955
Level 4 - 48361
Level 6 - 63556
Level 8 - 86723
Level 10 - 25194

### Microcosm

Le *cheat mode* n'est pas difficile à trouver et heureusement, car il est indispensable pour pouvoir voir la séquence finale du jeu (le jeu normal étant vraiment trop difficile).

- Mettez-vous en pause.
- Utilisez les quatre directions et les quatre boutons pour trouver la séquence.
- Appuyez sur tous les boutons un à un jusqu'à ce que vous entendiez un son un peu plus aigu : vous venez de trouver la première touche de la séquence.
- Procédez de même pour trouver les autres touches.
- Quand la séquence correcte est complète, vous entendez un son particulier : le *cheat mode* est actif.
- Retournez au jeu en enlevant la *pause*.

Vous êtes désormais invincible et pouvez maintenant accéder directement à l'hémisphère droit du cerveau.

Mais, les superbes animations d'entre-jeu sont maintenant en noir et blanc.

Choisissez l'option *MISSION OVERVIEW* pour avoir l'explication humoristique de **Psygnosis** qui peut se résumer comme suit: *Mission Overview 0: Ainsi donc vous avez trouvé le cheat mode... Et bien puisque vous voulez tricher, je vole les couleurs de ces jolies images. On ne peut pas avoir le beurre et l'argent du beurre !...*

### The Labyrinth of Time

Vous êtes coincé par le jeu de taquin qui permet d'ouvrir une porte ? Vous verrez la combinaison correcte une fois de l'autre côté de cette porte (?!? si, si) en parcourant le labyrinthe par un autre chemin.

Ne gaspillez pas votre pièce de 25 cents, en l'utilisant avec le téléphone, vous pourrez en récupérer 13 autres qui vous serviront à ouvrir la porte des WC et à récupérer une clé en or dans le jukebox.

Plus tard, vous serez peut-être coincé par une porte blindée et fermée par une combinaison. Pensez aux dates de naissance et pensez au journal de l'aventurier.

Un grand merci à **Philippe DUCHENNE**, de Belgique pour toutes ces astuces. Il a gagné ***Pirates Gold*** et ***Alfred Chicken*** sur CD-32.

## Codes, tips, soluces en vrac

### The Settlers

Voici les codes qui vous permettront

d'ignorer certains chevaliers adverses en toute inpunité :

| | | |
|---|---|---|
| 1: Start | 11: Chopper | 21: Pasture |
| 2: Station | 12: Gate | 22: Omnus |
| 3: Unity | 13: Island | 23: Tribute |
| 4: Wave | 14: Legion | 24: Fountain |
| 5: Export | 15: Piece | 25: Chude |
| 6: Option | 16: Rival | 26: Trailer |
| 7: Record | 17: Savage | 27: Canyon |
| 8: Scale | 18: Xaver | 28: Repress |
| 9: Sgn | 19: Blade | 29: Yoki |
| 10: Acron | 20: Beacon | 30: Passive |

**Stardust**

Tout ce que vous avez toujours voulu savoir sur ***Stardust*** sans jamais avoir osé le demander. En effet, beaucoup de nos lecteurs suivent une thérapie de groupe afin de se sortir de l'angoisse et de l'attrait du néant qui sans cesse les obsède. Et tout ça pourquoi ? Parce qu'ils bloquent sur ***Stardust***. Alors voila, conscient de notre devoir moral, nous avons décidé de vous aider à franchir ce cap difficile.

## Les Mondes

Monde 1

Vous ne devriez pas avoir trop de difficultés à terminer ce monde pour peu que vous suiviez ces quelques petits conseils. Commencez votre aventure destructrice au **niveau 1** en haut, à gauche du plan de guerre. Prenez votre temps et détruisez les météores un par un. Assurez-vous à chaque fois d'avoir détruit tous les fragments d'un astéroïde avant de vous attaquer au suivant. Au **niveau 1**, essayez de collecter au maximum le *gun-power*. (la capsule avec un 'G' dessus). Après celui de l'étape en haut en gauche, prenez celui qui est à l'étape, en haut au centre. Peu à peu, votre *triple-tir* devrait être au maximum. Il est aussi possible de prendre un *bouncer*, ce qui peut être très utile...

Monde 2

Méfiez-vous des étoiles filantes ! N'arrêtez pas de bouger afin de rendre plus difficiles leurs attaques. En haut, à droite du niveau, il y a quatre grosses *Space Balls* à combattre. Concentrez votre puissance de feu sur une en particulier jusqu'à ce que vous l'ayez détruite. Sa destruction entraînera la rupture de leur formation, rendant la destruction des trois autres plus facile. En haut au centre, il y a un couple de bombardiers qui vous donnera pas mal de fil à retordre. En effet, ils laissent des bombes derrière leur passage. Heureusement pour vous ces dernières sont destructibles : dès que le champ est un peu plus libre, choisissez-en un et tirez-lui dessus jusqu'à ce qu'il vous fasse de nouveau détruire quelques bombes. Recommencez l'opération jusqu'à ce que mort s'ensuive. Pour aller en haut, à gauche de ce niveau, vous avez intérêt à disposer de quelques *shields* en réserve... En effet, la seule solution pour détruire les **Trilons** consiste à leur foncer dessus lorsque le *shield* est au maximum.

**Monde 3**

Au centre en haut du niveau, les bombardiers changent d'arme. Désormais, il s'agit de bombes qu'ils laissent derrière eux et qui se transforment en canons rotatifs. Lorsque vous voyez les balles qui commencent à se transformer, tirez-leur dessus ou vous mourrez à coup sûr ! En haut, à droite du niveau, vous rencontrerez un nouveau type d'ennemi, les **Thorn Balls**. Ces dernières bougent dans tous les sens, rebondissant sur les bords de l'écran. Une bonne technique consiste à se planquer dans un coin de l'écran et de tourner tout simplement en tirant sur les balles dès qu'elles approchent. Le **Space Worm** est ce qu'il y a de pire pour ce niveau. Il faut essayer de détruire son corps à coup de missiles. Si vous n'en avez plus, la seule solution est de faire des attaque *kamikazes* pour peu que vous ayez assez de *shields*...

Monde 4

Dans ce monde, vous aurez le bonheur de rencontrer deux nouveaux types d'ennemis : les **Speeders** et les **Beetles**. Particulièrement difficiles à tuer, les premiers ne pourront être inquiétés que si vous bougez sans cesse. Les seconds, par contre, attaquent en groupe et votre seule chance est de tirer lorsqu'ils commencent à tourner.

Monde 5

Là, on vous laisse vous débrouiller ! Un tout petit conseil tout de même, pour ce qui est des vagues d'attaques des plate-formes orbitales : la seule manière d'agir tourne autour de l'utilisation judicieuse des boucliers...

## Les Extra-Niveaux

**Special Missions**

Après avoir éliminé les gardiens des niveaux 2 et 4, vous aurez la chance de faire une mission spéciale. Néanmoins, il y a quelques trucs à savoir :
- La gravité vous poussera toujours vers le bas
- Le fuel est fourni en très faible quantité. Gardez toujours un oeil sur votre réservoir
- Pensez à l'usage des freins

**Warp Tunnels**

Evitez les collisions à tout prix. Pour ce faire, bougez sans cesse et concentrez votre tir au centre..

## Détruisez les Big Boss

**Monde 1**

La seule possibilité de le tuer est lorsque ses portes sont ouvertes. Ainsi, placez-vous en face de lui, à l'opposé de l'écran. Si vous êtes trop faible, cachez-vous derrière ces portes. Surtout, dès qu'il referme ses portes, bougez sachant qu'il ira où vous étiez précédemment.

**Monde 2**

Il faut commencer par détruire ses tentacules. Ensuite seulement attaquez-vous au ventre de la bête. Pendant tout ce temps, méfiez-vous de ses yeux. Ces derniers devront être détruits en dernier. Une bonne technique consiste à avancer au milieu de l'écran et à reculer afin de limiter les mouvements de ses yeux mobiles

Monde 3

Ce gardien est plus facile à tuer qu'il en a l'air. Volez juste derrière lui et tirez sans vous arrêter et, lorsqu'il s'arrête, protégez-vous et utilisez tout l'arsenal que vous pourrez.

Monde 4

Ce gardien est une véritable saloperie, si vous me permettez l'expression : Lorsqu'il bouge dans tous les sens, tournez en rond et tirez. Lorsqu'il se transforme en plate-forme, méfiez-vous des boulets. Lorsqu'il mute en balle, évitez les **homing-missiles**. La meilleure arme contre ses derniers est le lance-flamme.

Monde 5

Le vaisseau du vilain Professeur ! N'arrêtez pas de tirer et de bouger. Je sais que ce conseil est futile, mais bon ! Méfiez-vous, lorsque l'oeuf s'arrête : il en sortira un lance-flamme ou un canon... Une fois l'oeuf détruit, le Prof, lui-même apparaîtra. Comme il est immunisé contre vos tirs, l'attaque est la meilleure défense (et non pas le contraire) !!!

## Quelques codes ?

La théorie ça va. Mais lorsque l'on bloque quand même, une seule possibilité: les codes.

Level 1: BCQQAAAAAGGN
Level 2: CCSAQAAAALOO
Level 3: DD5AQAASANMN
Level 4: EDSAQAQTANKM

Voici aussi quelques autres codes des plus sympathiques que je vous laisse découvrir: *'INTRODUCTION'*, *'BNTRODUCTINM'*

***Les Clés du Bonheur*** ne sont pas là ce mois-ci, suite au manque de place...

Voilà, à la prochaine.
Amusez-vous bien !

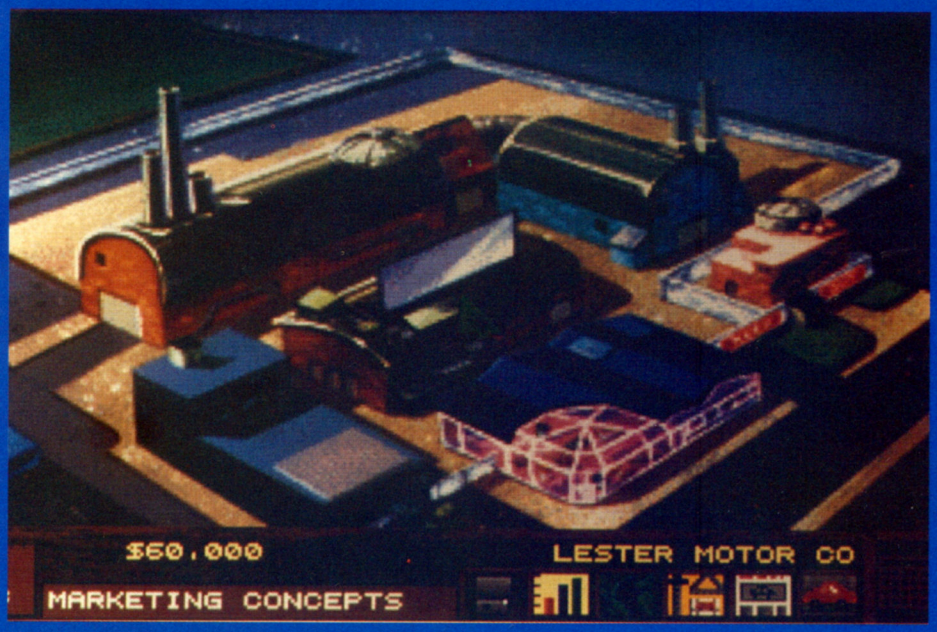
**Sébastien Lubrano** ■

EN PANNE ? PAS LA PATIENCE D'ATTENDRE UN (long !) MOIS ?
Consultez dès maintenant :
MESSAGES DANS LA BOUTEILLE
LES CLES DU BONHEUR
sur le
36 15 AMIGA REVUE !

# LES PREVIEWS

## KICK OFF 3

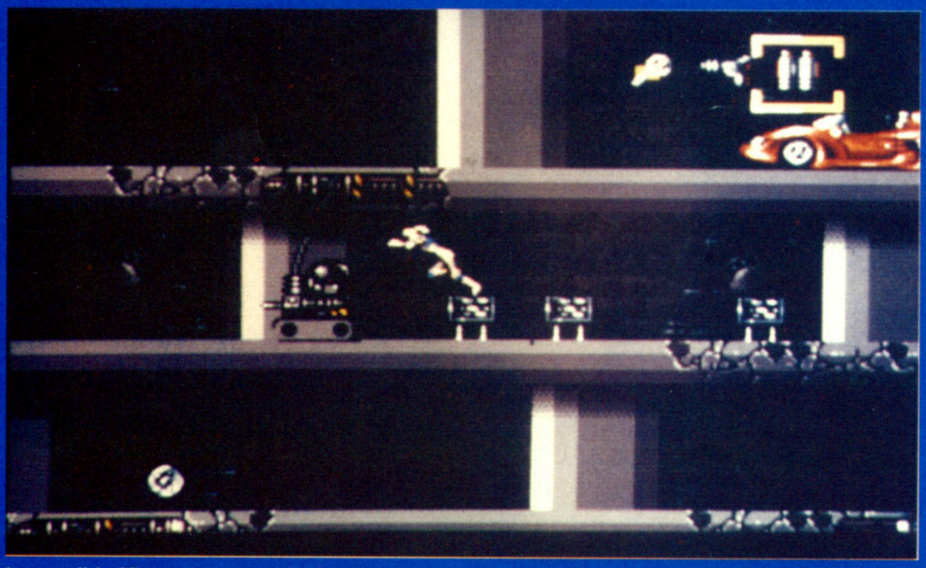
Face à ***Sierra Soccer*** se dresse de l'autre côté du terrain ***Kick Off 3***. Ce nouveau jeu d'**Ubi Soft** devrait bientôt sortir. ***Kick Off 3*** propose 32 équipes différentes avec, pour chacune d'elles, une stratégie de jeu bien particulière. Il est possible de progresser au fur et à mesure des matches, en gagnant ceux de la *Ligue* puis ceux de la *Coupe* pour enfin concourir en *Coupe du Monde*. Les dernières règles du jeu (passe au gardien...) sont intégrées au jeu. Reste à voir si le réalisme et l'intelligence des équipes seront au moins aussi réussis que dans ***Sierra Soccer***... Pour l'instant ***Sierra Soccer*** à la balle dans son camp. Prévu pour tous les **Amiga**.
**Sortie :** Imminente.




**Detroit** d'*Impressions*.

## IMPOSSIBLE MISSION 2025 The Special Edition

**Microprose** ressort un vieux *hit*, l'adapte au goût du jour, utilise les capacités des **Amiga** et va probablement sortir un nouveau *hit* ! Le but de ce jeu de plateaux est simplissime. Vous devez détruire les robots de l'infâme **Elvin Atombender** qui vous barrent la route qui vous conduit vers ce savant psychopathe, mythomane, paranoïaque et, surtout, dictateur potentiel. Tout ça pour vous dire que la tâche qui vous attend est loin d'être aisée ! Vous devrez choisir entre **Felix** le ranger, **RAM** le robot renégade et **Tasha** la super-gymnaste. Heureusement pour vous, de nombreux bonus seront récupérables tout au long des niveaux: *Jet Pack*, *Power-Up*, Déguisements holographiques et armes plus puissantes... Votre action vous fera découvrir 5 niveaux différents: le Parking, les Bureaux, la Zone Informatique et la Zone Industrielle. Ce n'est qu'à la fin que vous pourrez affronter **Elvin** lui-même. Pour terminer un niveau, il vous faut retrouver les fragments des clefs magnétiques disséminés un peu partout. A noter aussi que les terminaux vous permettront de jouer à de nombreux petits jeux (un puzzle, un *shoot'em up* spatial et bien d'autres encore...). La version **CD$^{32}$** bénéficiera de nombreuses séquences intermédiaires mettant le héros dans la situation du niveau suivant. Un bon jeu de plateaux en perspective qui, pour une fois, fera l'objet d'améliorations pour l'adaptation **CD$^{32}$**.
Prévu pour tous les **Amiga**, **CD$^{32}$** comprise.
**Sortie :** Imminente.



**Impossible Mission 2025** de ***MicroProse***.

## BANSHEE

**Core Design** revient au *shoot'em up* ! L'histoire de ***Banshee*** vous transporte dans un futur très proche, en 1999, sur une Terre parallèle où les deux dernières Guerres Mondiales n'ont jamais eu lieu et où l'aéronautique est considérablement plus avancée technologiquement que chez nous. Heureusement d'ailleurs, car figurez-vous qu'un vilain méchant, **Blardax Maldrear**, empereur de l'***Empire Styx***, décide d'envahir cette Terre ! Donc, c'est l'invasion, et tout et tout, jusqu'à ce que le gentil apparaisse, c'est-à-dire vous, **Sven Svardensvart**, et vienne défendre la veuve et l'orphelin aux commandes de son *super-jet* hyper-ultra-sophistiqué, méga-armé jusqu'aux dents cela va de soi, et presque indestructible (j'ai bien dit *presque*, sinon, le jeu n'a plus aucun intérêt, n'est-ce pas), j'ai nommé le

**Banshee**. Remarquez que les *Styxiens* eux-mêmes ne sont pas vraiment en reste côté avancement technologique, ce qui nous garantit de bien belles bastons aériennes.
Bien qu'affublé d'un scénario on ne peut plus banal, ***Banshee*** semble pourtant très prometteur. D'abord parce qu'il est signé **Core Design**, ce qui est déjà une référence en soi, mais aussi parce qu'il propose une option très attrayante, celle de jouer à deux simultanément. Composé de quatre niveaux tous conclus par un "*big boss*" à détruire, ***Banshee*** devrait normalement rapidement arriver en tête des hit-parades.
Prévu pour **Amiga 1200**.
**Sortie :** Imminente.

**D-Day** d'*Impressions*.

## DETROIT

Ce nouveau jeu d'**Impressions** vous met dans la peau d'un magnat de l'automobile. A vous de conduire votre entreprise au succès et faire fortune. De 1908 jusqu'en 2008, vous prendrez les décisions en ce qui concerne le *marketing*, la recherche et le développement de nouveaux engins.
Vous affronterez jusqu'à trois adversaires (humains ou ordinateur), tous aussi désireux que vous d'imposer leurs modèles aux conducteurs. Il faudra pour commencer choisir un site où vous pourrez bâtir vos usines et centres de recherches. Ensuite, vous mettrez au point de nouveaux prototypes en utilisant les technologies de pointe en matière de moteurs, de freins, de suspension, de sécurité - et j'en passe - qui apparaîtront avec le temps. Votre entreprise pourra produire jusqu'à neuf types de véhicules différents (voiture de sport, de luxe, de rallye, ou plus simplement voiture de Monsieur tout-le-monde...).
Comme toute simulation qui se respecte, de nombreux paramètres seront à prendre en compte. Il faudra par exemple profiter des guerres, éliminer vos concurrents, respecter les nouvelles lois sur l'automobile et tant bien que mal accepter les inévitables grèves (hé oui, même vous, Grand Patron via l'ordinateur, vous ne pourrez pas exploiter le prolétariat sans vergogne !).
Graphiquement, cette simulation s'annonce très fine et particulièrement belle avec de nombreux bâtiments différents à construire.
**Détroit** s'annonce aussi particulièrement riche en ce qui concerne l'aspect historique et la simulation. En effet, le jeu évolue en tenant compte des réelles évolutions technologiques.
Il vous sera même possible d'imprimer vos rapports, de quoi faire de vous un vrai petit patron...
Prévu pour tous les **Amiga**.
**Sortie :** Imminente.

## LORDS OF THE REALM

**Impressions** semble vouloir se spécialiser dans les jeux se stratégie. ***Lords of the Realm*** ressemble à ce que pourrait donner un bien curieux mélange de ***Populous*** et de ***Defender of the Crown*** (pour ceux qui s'en souviennent !).
Il vous place dans la peau d'un Seigneur moyen-âgeux mais néanmoins britannique, en guerre contre l'envahisseur Normand.
Le but du jeu consiste tout simplement à... vivre dans ce contexte et à faire vivre vos cerfs, c'est-à-dire principalement les protéger en cas d'attaque ennemie. Bref, ***Lords of the Realm*** est certainement un excellent jeu, mais à réserver aux amateurs de stratégie.

## BATTLE ISLE II

Le retour de ***Skynet Titan*** n'est que le pretexte à un nouveau jeu de stratégie de **Blue Byte** encore plus complexe que le précédent. Les légions de ***Skynet Titan*** s'apprêtent à terroriser de nouveau les *Drullians* avec ses engins de destruction. A vous de prendre la défense des *Drullians* en détruisant ***Skynet Titan***, une fois pour toutes ou, plutôt, jusqu'à la sortie de ***Battle Isle III***...
Il y a désormais 400 unités de combat différentes, 55 nouvelles unités ont en effet vu le jour ! Les cartes de combat devraient être en vue aérienne et plus belles que les précédentes. De plus, des séquences animées en *3D raytracing* et *3D vectorielle* agrémenteront les différents champs de bataille.
Les conditions météorologiques seront variées. Les cartes pourront être modifiées par vos soins (bâtiments, routes, voies ferrées et canaux). Comme si le jeu n'était pas suffisament complexe, il sera désormais possible de jouer jusqu'à sept simultanément.
Prévu pour tous les **Amiga**.
**Sortie** : Septembre.

**Battle Isle** II de *Blue Byte*.

Robinson's Requiem de *Silmarils*.

## D-DAY
## The Beginning of the End

Après la sortie de ***Nord et Sud***, **Impressions** se risque de nouveau dans les *Wargames* avec cette simulation retracant la fin de la seconde guerre mondiale. A vous de choisir si vous dirigerez les forces des *Alliés* ou celles de l'*Axe*. Le jeu commence le 6 juin 1944. A noter qu'il y a cinq points de départ différents. Les forces de combat sont bien évidemment plus variées que celles de ***Nord et Sud*** puisqu'il faudra prendre en compte les combats aériens, de blindés et les flottes navales et aéroportées en plus.
Parmi tout l'attirail que vous utiliserez - ou que vous vous ferez détruire -, on notera : les parachutistes, les chasseurs, les bombardiers, les destroyers et les navires de transport.
Il y a donc une multitude de victoires différentes. Autre plus par rapport à ***Nord et Sud***, vous choisissez désormais les généraux sous vos ordres. Chacun à en effet un caractère particulier qui influe directement sur son comportement et ses décisions. Les graphismes semblent aussi plus variés (milieu rural, milieu urbain, plages, blockhaus et barbelés). Une fois de plus, ce seront vos capacités stratégiques et tactiques qui vous permettront ou non la victoire.
L'aspect historique prime puisque de nombreux inter-écrans présenteront les mouvements historiques des différentes forces engagées.
***D-Day*** sera jouable à deux et bénéficiera de quelques batailles déjà enregistées présentant les phases importantes de la guerre, jouables directement. Espérons que les graphismes seront meilleurs que ceux de ***Nord et Sud*** et que la jouabilité et la rapidité seront accrues.
Prévu pour tous les **Amiga**.
**Sortie :** Imminente.

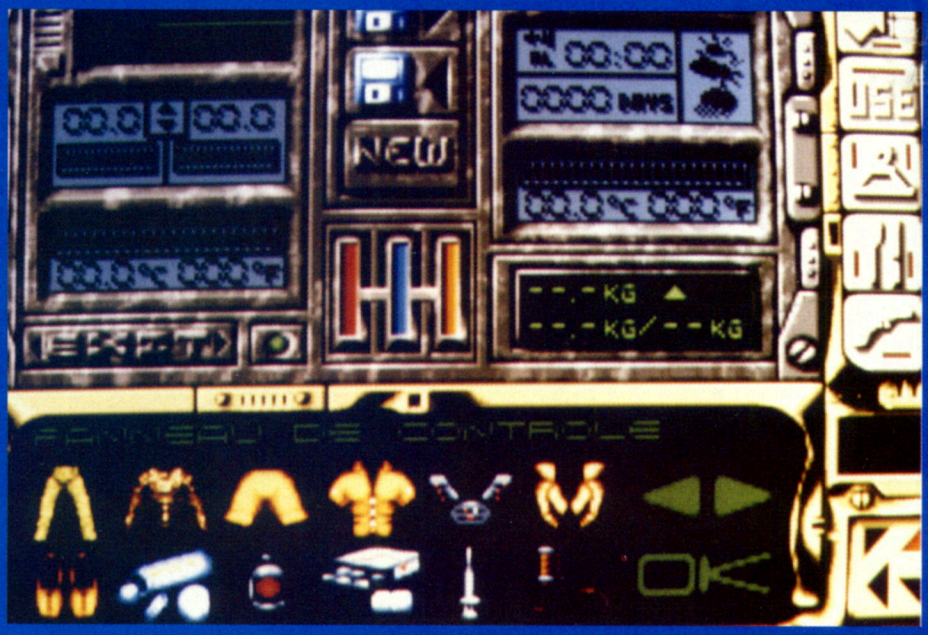
## ROBINSON'S REQUIEM

Déjà présenté dans les *previews* du mois de février, ***Robinson's Requiem*** de **Silmarils** devrait faire l'objet d'un test complet dès le mois prochain.
Cependant nous n'avons pu résister au plaisir de publier quelques photos de ce superbe jeu *d'aventure/simulation de survie* (selon les propres termes de **Silmarils**).
Rappelons que vous êtes un aventurier perdu sur une planète-prison de 5 Km carrés et que vous devez, dans la mesure du possible, vous en sortir vivant. Le nombre de paramètres pris en compte par le jeu semble impressionnant : gestion du jour et de la nuit, gestion de la météo...
Il en va de même pour le corps humain puisque la fatigue de votre personnage dépend d'une dizaine de facteurs (action réalisée, poids de l'équipement, maladie, blessure, temps de sommeil...).
L'état, pardon, la dégradation physique du héros se ressentira directement dans vos faits et gestes (éternuements, hallucinations, crises de tremblement, aveuglements, surdité...). La réalisation, elle aussi, semble exceptionnelle. On voit en vue subjective en 3D à travers les yeux du personnage. Les décors sont réalisées avec une technique semblable à la technologie **Voxel** : textures mappées, interpolation des altitudes, éclairage différent suivant l'éloignement, calculs d'ombrages...
La suite le mois prochain !
Prévue pour tous les **Amiga**.
**Sortie :** le mois prochain !

## AMBERMOON

Ce superbe jeu de rôle/aventure de **Thalion** ne sera, hélas !, probablement jamais adapté en français. Si nos inquiétudes devaient s'avérer exactes, ce sera donc une version anglaise qui fera très prochainement l'objet d'un test dans **Amigames**.
Cependant, nous n'avons pu résister à l'envie de vous en parler tout de même un petit peu.
Rappelons que **Ambermoon** tient sur pas moins de 10 (dix !) disquettes et est fort heureusement installable sur disque dur. Le jeu mélange des vues de dessus, de manière semblable à celles de ***Zelda***, des gros plans pour les objets, et des scènes de combat dans le style de ***Dongeon Master*** ou de la série des ***Ultima*** si vous préférez.
Prévu pour tous les **Amiga**.
**Sortie :** Imminente

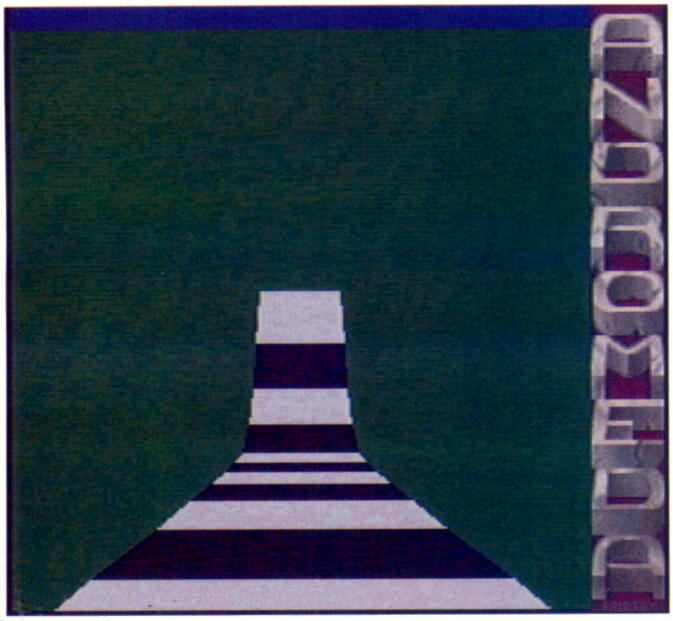
**Sébastien Lubrano**



Robinson's Requiem de *Silmarils*.

(Suite de la page 42)



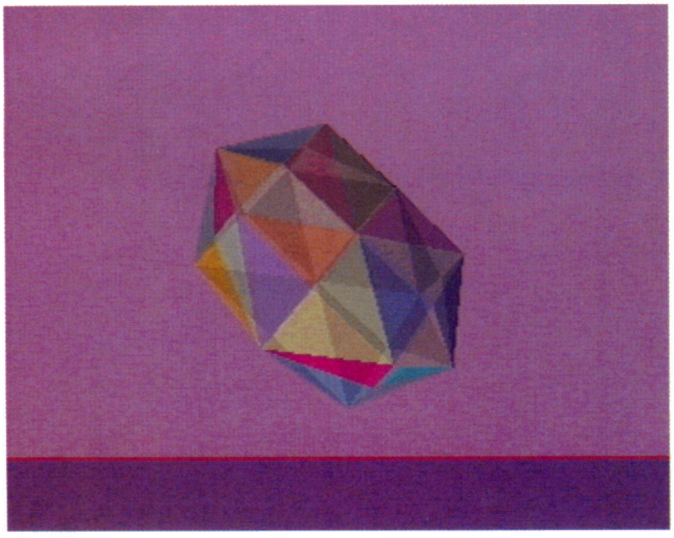



« *Sequential* » d'Andromeda.

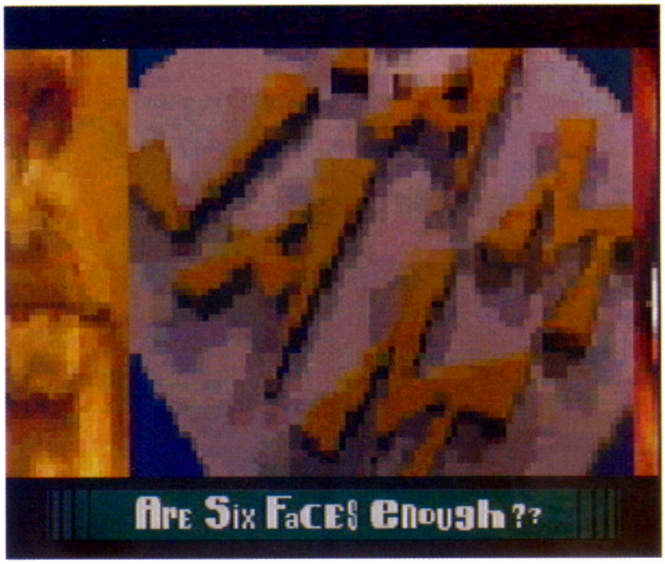
est le même (*NDLR : non, tu crois ?*)). Le code, intéressant, propose quelques effets sympathiques comme un *zoom* sur une montagne en *bitmap*, du plasma AGA (*of course...*) et des *zoom-rotations* en tous genres.
Deux images ont été réalisées à l'aide du logiciel de *ray-tracing* ***Lightwave,*** qui exploitent parfaitement les "*lens flares*" (voir glossaire), ce qui leur donne une touche de réalisme indéniable et contribue grandement à l'esthétisme de la démo.
*Big time sensuality* est une bonne production, et vous craquerez en entendant la voix de **Björk** sortir des haut-parleurs de votre moniteur. Je l'aime ce petit bout de femme. (R.O.)

## Movement & Groo's Band : *Mina omistan*

***Mina omistan*** ressemble à l'un de ces clips absurdes que l'on diffuse à la télé. D'ailleurs, ***Mina Omistan*** n'est rien de moins qu'un clip, mais comme c'est fait sur **Amiga**, c'est forcément bien.
**Spaceballs** nous avait donné deux chefs-d'oeuvre à base d'animations vectorielles (***State of the art*** et ***Nine fingers***) mais ici, **Movement** reprend la technique classique des images mises bout à bout. ***Mina Omistan*** n'est pas une jolie brune (dommage), cela veut dire "*je possède*" en Finlandais. Car il faut vous dire que **Movement** est un de ces groupes qui s'étend sur toute l'Europe. Ce sont les Finnois **Groo**, **Ukulele** et leur potes qui ont signé la bande sonore et les textes, et les Français **Nam** et **Alex** toute la partie visuelle. Afin de faire tenir tout cela dans la mémoire d'un 1200 (donc, sans accéder constamment au disque), tous les graphismes ont été reproduits en deux couleurs. Rassurez-vous, ça donne un "*style distinct qui se distille*"... Tambours, guitare, et chants (plutôt des cris) viennent illustrer un flot d'images dans lequel, d'après les auteurs, il ne faut essayer de déchiffrer aucun message. "*Je possède Dieu, je possède l'imagination, je possède tout*", etc. Attention, **Movement bientôt sur Arte** ! (R.O.)



« *Soho* » de Nova.




« *It can't be done* » de Ram Jam.

## Andromeda : *Sequential*

*Sequential* est la toute dernière démo d'**Andromeda** présentée à la **Gathering 94** en Norvège. Le *coder* affirme y avoir travaillé pendant deux ans ! Comme dit l'autre : "*2 ans p... qu'est-ce que je m'...*".
Tout commence avec une simulation de course automobile qui fait référence au jeu *Hard Drivin'* (les plus vieux d'entre vous s'en souviennent sûrement) puis d'autres effets s'enchaînent dans un mouvement de crescendo : un cube en 3D incrusté dans un autre qui s'ouvre et laisse découvrir les reflets du premier dans ses faces intérieures (vous me suivez ? (*NDLR : non, et toi ?*)). On trouve aussi une routine amusante qui reproduit la croissance d'un arbre vectoriel qui se voit plié sous le poids de ses fruits (des *bobs*). Très réaliste.
Graphiquement parlant, le boulot de **Fairfax**, **Archmage** et **Quest** est parfait : les visuels sont très soignés et intéressants. La musique, typique démo, reste en somme banale. Le *design* a fait l'objet d'une attention particulière. Les enchaînements d'écran sont subtils. Le code peut paraître balaise, Blaise, lorsqu'on sait que *Sequential* tourne sur un simple **A500**.
*Sequential* est un *must*, la meilleure des plus récentes démos sur l'ancienne génération d'**Amiga**.

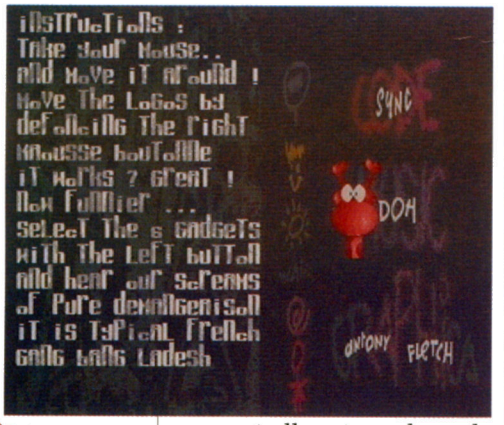
## Nova : *Soho*

Vainqueur l'an dernier du concours démo de la **Saturne Party 1** avec leur démo *Snake Rider*, **Nova** n'arrive que sixième cette année. *Soho* est une démo en trois disques assez bien emballée, mais qui nous laisse tout de même sur notre faim. Effectivement, elle compte peu d'effets. toutefois on y trouve des choses curieuses comme un tunnel de *bitmap* dans lequel on se ballade et qui me fait étrangement penser à ***Microcosm*** sur **CD$^{32}$**. Présent aussi un autre tunnel composé de pixels avec des mo-

tifs plaqués sur les parois. La plupart des graphismes sont des *raytracing*, le *design* est simple. C'était très dur cette année, de faire face à la concurrence !

## Dreamdealers : *Corinne*

***Corinne*** (la démo) est assez bizarre. Effectivement, elle se résume à deux écrans. Le premier, d'introduction, et l'autre constitué d'un *writer* et d'icônes sur lesquelles, en cliquant, on déclenche des échantillons sonores absurdes. Jugez par vous-même : "*elle est drolement bonne ma raclette*", "*Corinne, ma copine, etc.*", "*rhhaaaaaa*" (cri de rage, de haine ou de plaisir qui fait très mal aux tympans).
Bon c'est pas grandiose, mais tellement mignon... Personnellement j'ai deux copines dont une qui est un peu gauche, mais depuis 20 ans que je les fréquente je n'avais jamais pensé à leur donner un nom...




« *Corinne* » de Dreamdealers.

## Ram Jam : *It can't be done*

Spécial *mapping* aurait pu être le titre de cette démo. Oui, car *it can't be done* regroupe de nombreuses routines de *mapping* toutes plus impressionnantes les unes que les autres. **Executor**, le *coder*, sur ce coup-là s'est vraiment amusé. Tout commence par une balade dans une rue (est-ce le quartier du groupe **Ram Jam** ?). La suite est un panaché de routines dérivées. Une des plus explicites consiste en un polygone à six faces (non, non, pas un cube (*NDLR : un hexagone, peut-être ?*)) recouvertes d'images, et pour certaines, d'une petite animation ! Le tout bien sûr, *zoome* de façon remarquable jusqu'a occuper la majeure partie de l'écran. Toujours dans la catégorie *mapping de bitmap*, il nous est offert la possibilité de se balader dans "*cube land*", une mini-ville constituée de cubes. Le ciel, ainsi que le sol sont bien évidemment recouverts d'une texture... Je passe sur la routine de loupe sphérique, que dire ? Si ce n'est que c'est beau... Vous l'aurez compris *it can't be done* est une bonne illustration de ce que l'on peut faire en mode *chunky* (l'information image, est traitée point par point et non plus plan par plan).

## Nice Genvine Cannabis : *Artificial Paradise*

Ok ! Avec un nom de démo, et de groupe pareil on comprend tout de suite le *feeling* **N.G.C** : *T'en veuuux ?* M'enfin, vue la démo qu'ils nous ont concocté, ou du moins la *preview* présentée (pour le moment elle est en phase de *débugage* et n'est pas encore diffusée), la fine équipe devait disposer pleinement de ses moyens ou, au contraire, bénéficiait d'une inspiration mystique ! Cette démo, qui succède à leur dernière production "*vade intro*", en diffère sur plusieurs points. Dans le désordre, on y trouve des *splines* (lignes en 3D) du *mapping* (très à la mode ces derniers temps), de la 3D et un effet qui a attiré mon attention: un *mapping* d'un tunnel, un peu comme dans le jeux de bagnoles ***Crash'n Burn*** sur **3DO**. Les graphismes sont propres, le *design* aussi. On espère bien que la version finale nous réservera d'autres bonnes surprises. (L.C.)

# LES INTROS 64 Ko DE LA SATURNE

***64 Ko c'est que dalle ! Des clopinettes : 64 000 caractères de texte, ou encore un peu plus que la taille d'une image qui ferait 320 x 256 en 32 couleurs. Pourtant, malgré cette contrainte technique, certains arrivent à nous pondre de véritables mini-démos.***

◆ Vainqueur avec 354 points, l'intro "*Cobalt*" de **Paradox** est sans surprise... Un *design* clair, des graphismes propres, un bon module de **Monty** et du bon code de **Flasher Jack**. On y trouve pèle mêle de la 3D, des dragonball et du bôôô plasma !

◆ Avec *My Conscience is Clean I Never Use it*, les fruités ont retrouvé leur âme en renouant brièvement avec leur style distinct qui, heu, etc. Aujourd'hui, **Melon** fait de la techno, mais c'est pour le bien de l'humanité. Vous décrire cette intro, c'est gâcher l'effet de surprise.
Bon, par exemple, je peux vous dire que les gens normaux qui tournent sur eux-mêmes finissent par rendre leur quatre-heure, voire les repas de leurs trois dernières années d'existence. Mais pas elle. Ou plutôt, pas **E**lle. Car ce n'est pas une femme, c'est **LA** Femme. Hé, hé, vous n'en pouvez plus n'est-ce pas ? Vous craquez ? Hé bien craquez, ou consultez la rubrique téléchargement du **36 15 Amiga Revue,** je ne dirai pas un mot de plus.

◆ Troisième place pour les **Shadocks** et leur intro "*64Ko*". On en retiendra la routine de monde virtuel au *copper* plutôt impressionnante !

◆ Quatrième place pour **Scoopex** avec son intro "*Welcome to the Saturne Party 1994*", qui en dépit du régime sévère des 64 Ko, nous sert de la 3D mappée avec un petit labyrinthe à la ***Ultima Underworld*** et de belles rotation d'écran.

◆ Cinquième place Pour **Heretia** avec leur intro "*So !*". Musique + gfx + cube en bobs + cube en *glenz vector* + *gely 3D* = *So* !

◆ Sixième place pour le groupe **Ivory** et sa *"Last Experience"*. Au programme : générique avec du *copper* simulant des flammes, de la *3D stencil* avec effet *glenz*, de la *3D filaire* avec déformation du type *courbe de bézier* (sympa l'effet !).

◆ La septième place ne nous pas été communiquée par suite d'une erreur dans le classement.

◆ Huitième place avec Phantom pour son *trip chez Mickey* en 64 Ko du nom de "*disney*". Evidemment, on y trouve des *mickeys* qui tournent dans tous les sens, façon rotation d'écran.

◆ Neuvième place pour le *cochon venu de l'espace* d'**NGC**. "*Space pig*", c'est du tunnel vectoriel qui fait des rotations sur 360°, un mini-monde virtuel en *3D* (dans une intro, c'est tout de même fort !), et un beau *mapping* d'une image sur une bouboule qui fait la hauteur de l'écran !

◆ Dixième, "*Eternity*" de **Spasm**. *Design* sympa, musique synchro avec les effets, du *gel vector*, une sphère en 3D filaire et du *mapping* sur une autre bouboule en guise de cerise sur le gâteau.

**Laurent Christophe**

## PETIT LEXIQUE DÉMOS DIFFICILES

**Credits :** qui a fait quoi dans la démo. En fait, un générique.
**Image bitmap :** toute image générée avec un logiciel de dessin classique ou par digitalisation et constituée de points, par opposition à l'image **vectorielle** constituée de *vecteurs*.
**Goureaud (3D) :** voir lexique du numéro 65.
**Lens flare :** option dans **Imagine 2.9** et +, **Lightwave** et **Aladdin 4D** permettant de simuler de façon très réaliste une source lumineuse du genre étoile, *spotlight* ou tout autre générant soit un éblouissement, soit des bizzareries géométriques sous l'effet du passage de la lumière dans les lentilles d'une caméra (virtuelle (*NDLR : cela va de soi !*)).
**Mapping (3D) :** consiste au *"nappage"* d'une image bitmap sur un objet en 3D.
**Writer :** routine consistant à afficher un texte à l'écran. Il existe des variantes plus ou moins fantaisistes du *writer*.

R.O.

## DÉMOS PARTIES

◆ La ***Place to be again*** prendra place (!) pour la seconde fois à l'**Auberge Landaise,** à Mont-de-Marsan (Tél : 58 75 28 83).
Elle durera 4 jours (re-!), du 16 août 94 à 10h00 au 19 août à 16h00. Le prix de l'entrée est de 120 FF ou de 80 FF pour ceux qui amèneraient leur matériel. Les concours habituels seront bien sûr récompensés "*par de nombreux lots*". **PC**, **Falcon** et **Amiga** concourreront ensemble dans la catégorie démos...
Des rencontres avec les éditeurs de jeux et les développeurs devraient être organisées. 300 à 600 personnes sont attendues. Pour tout renseignement :

***Association Eagles***
*"La Fougeraie"*
*40470 Ygos*
*France*

Ou par minitel : **3614 RTEL1** BAL *Place to be.* **La Place to be again** est organisée par **Eagles**, **Eko**, et **Impact**.

◆ Plus modeste, la ***Sun is a Pacman*** est organisée par **Analog,** et uniquement sur **Amiga**. Elle se tiendra les 8, 9 et 10 juillet 94 à la **MJC Théodore de Wittenheim** à 10 km de Mulhouse (en très grande banlieue parisienne, donc). L'entrée est de 50 FF sans matériel et de 30 FF avec.
Pour tout renseignement :

***MJC Théodore***
*Pacman Party*
*10b rue de la Première Armée*
*68270 Wittenheim*
*France*

Ou par fax : (+33) 89 52 39 12. Ou par minitel : **3614 RTEL1** BAL *Revolution.* Ou par modem : **French kiss BBS** au (+33) 89 711 004. Ou par bouteille : à jeter dans le Rhin.

**Rachid Ouadah et Laurent Christophe**

## LES NOUVELLES NEUVES DE LA SCÈNE

◆ Bonne nouvelle : ce sont deux français, **Arios et Feyd/Delight** qui sont arrivés troisièmes à la ***Party 3***. Nous avions oublié de le signaler... Tout comme **Sanity** qui arrive 3ème et non pas 2ème... *Mea culpa, alea jacta est, veni vidi vici, errare humanum est, to be or not to be*, etc.

◆ D'après les dires de leurs propres membres, **Complex**, **Melon** et **Movement** seraient susceptibles d'organiser une *démo party* au mois d'octobre 94.

◆ **Nec/Hemorroïds** a mal. Effectivement, il effectue en ce moment même son service militaire.

◆ D'après les organisateurs de la **Saturne Party**, des représentants de sociétés d'édition de jeux rodaient durant les trois jours de la *party* à la recherche de jeunes talents.

◆ Il paraîtrait que probablement que d'après certaines rumeurs qui circuleraient, peut-être, mais rien n'est sûr. Enfin je crois.

◆ A en croire les graphistes en compétition lors de la **SP**, tous les graphistes scannent leurs dessins. Sauf eux.

◆ **Dreamlands**, un BBS qui est beau. **Dreamlands**, le BBS qu'il vous faut. Dreamlands (100 % légal) : **+33 3239 7923**.

◆ Si vous voulez aider une épicerie qui débute, faites un tour au magasin **Saturne Informatique, 19 rue de l'abreuvoir, 77100 Meaux**. **Tél. : 64 34 31 69**. Quoi 4000 ? Allleeeez 3000 !

◆ **Ivory** recherche toujours des coders : **Ivory, BP 29, 36500 Buzancais**.

◆ **Nova**, sous l'impulsion de **Header**, a décidé de créer un "*label délire*" : les **Karakatoes**. **Header** nous avait déjà fait subir les démos **Space Cake** et, tout récemment, la **Starcondom**.

◆ **Ram Jam** vient d'ouvrir boutique en France en créant sa division de "**fromages qui puent et de vins qui piquent**".

R.O

# LE MATÉRIEL DE MONTAGE

***Dans ces pages, nous vous proposons de faire un tour du coté du montage vidéo et de découvrir ce qui est disponible aujourd'hui. On distingue trois grandes familles de produits : les autonomes qui ne nécessitent pas d'ordinateur, les complètement "informatiques" et les "hybrides", qui sont une combinaison des deux.***

Tout le matériel décrit ici n'a pas été testé dans les détails. Nous avons joué avec la petite *UW-EC1* de **Panasonic,** pris un peu d'entrainement avec la *RM-E500* de **Sony.** Et comme il fonctionne sur Amiga et qu'il a déjà fait ses preuves nous avons consacré beaucoup plus de temps au *VidéoPilot* dans la dernière partie de notre article.
Nous n'abor-derons pas *VideoDirector,* dont nous avons usé à plusieurs reprises et qui nous a donné entière satisfaction, ni de *2IN* de l'**Atelier Numerique,** que nous avons testé dans un précédent numéro (cet excellent éditeur de montage professionnel continue son ascension : à ce jour, il est interfacé avec la carte *XSync* de **Xanadu.** Nous lui consacrerons prochainement un article complet).

## LES TABLES

De la basique à la plus élaborée, elles sont axées sur un même principe : le pilotage du matériel vidéo *via,* généralement, une télécommande à infra-rouges, de plus en plus par le câble *LANC,* et, pour une minorité d'entre elles, grâce à la gestion des divers *time codes.*
Ces produits sont en général le fruit des marques spécialisées dans le matériel de post-production vidéo grand public : *Hama, Videonics, GSE.* Ils ont l'avantage d'être compatibles avec presque tous les modes de communication (*time code,* etc). Mais de plus en plus de grandes marques d'audio-visuel (*Sony, Panasonic, JVC,* etc.) proposent ce genre de matériel. Dans ce cas, ils ne sont que trop souvent compatibles avec les produits de ce constructeur. Vous trouverez généralement dans chaque marque, du matériel qui se décline du plus simple au plus complet, les prix suivant évidemment la même courbe.
Pour réaliser notre test, nous avons utilisé les camescopes *V5000* et *TRI-CCD VX1E* (voir test dans ce numéro) de **Sony** comme lecteurs et le magnétoscope *NFS200* de **Panasonic** comme enregistreur, autour de l'*Amiga 3000.*
Nous avons complété avec un moniteur vidéo en plus du moniteur informatique de l'ordinateur. Un téléviseur fera l'affaire, à condition qu'il soit muni d'une entrée composite *PAL* ou d'une prise *Péritel.* Il est à noter que cette solution de montage fonctionne sur tous les modèles d'**Amiga,** le seul vrai confort étant de posséder un disque dur.

**Le Sony RME 500.**

## LES MARQUES

**Sony** proposent sous la dénomination *RM-E,* trois pupitres de montage.
Le *RM-E33* est compatible avec les magnétoscopes communiquant par la prise *LANC,* et avec tous les formats en enregistrement. Le montage se fait par assemblge manuel ou automatique (avec quatre séquences mémorisées).
Les *RM-E500* et *700* sont équipées du *time code RCTC.* Elles permettent l'assemblage automatique d'une centaine de séquences sur les appareils équipés de ce *time code.* Le contrôle se fait par un cordon de télécommande ou par la commande à infrarouges. La *700* dispose en plus d'une fonction de titrage par incrustation digitale ou par générateur de caractères. Elles sont livrées avec une cassette de démonstration visuelle et d'apprentissage très explicite, au format *Hi8.*
Une solution complète nommée *Family Studio* réunit le montage avec une *RM-E33,* le titrage avec une palette graphique intégrée ainsi que la sonorisation et le mixage (*XV-A33F*) compatible avec le *Hi8.*
**Panasonic** commercialise une table miniature : la *UW-EC1,* de la taille d'une cassette *VHS,* très peu encombrante et facilement transportable. L'affichage se fait sur son mini écran *LCD* (cristaux liquides). Elle mémorise 4 séquences, et commande la plus part des lecteurs équipés d'une prise cinq broches et des magnétoscopes grâce à son système de commande à infra-rouges. Le montage est vraiment simplifié et à la portée de tous. Une fois la configuration installée, il ne vous restera qu'à rentrer vos points d'entrée et de sortie puis d'éditer le tout (fonctions *IN/OUT/EDIT*), on ne peut pas se tromper.
La *UV-EC310* est performante, un peu plus sophistiquée, elle mémorise huit séquences. Le montage se fait par insertion ou assemblage avec de surcroît, une fonction *preview* qui permet de simuler le montage et d'avoir ainsi un contrôle du travail.
Cette table permet également le doublage son. Malheureusement retirée du catalogue, elle continue sa vie dans le circuit occasion.

## LES CONSTRUCTEURS SPÉCIALISÉS

**Hama** propose sa gamme *Videocut 200, 204* et *220.* Les deux premières acceptent les lecteurs *PAL* et les enregitreurs *PAL* et *Sécam.* Elles sont compatibles avec tous les formats et toutes marques. Les séquences sont assemblées manuellement. Ces pupitres sont équipés d'un mélangeur audio et d'un correcteur vidéo (la *204*), et permettent le fondu au noir (et au blanc pour la *204*), le fondu audio, et 15 effets de volets. La *204* possède une sortie audio permettant le doublage son en boucle sur certains magnétoscopes. Le dernier, au standard *PAL,* est compatible avec la plus part des magnétoscopes en lecture et tous les formats en enregistrement. L'assemblage des séquences se fait par pilotage du lecteur via le *jog shuttle.* Il est doté de la fonction *preview* ainsi que d'un amplificateur du signal vidéo. Ce dernier modèle permet le réglage du temps d'inertie de l'enregistreur. Il

mémorise jusqu'à 99 séquences. Son *time code* est le *RCTC*.
Chez **Vivanco,** on trouve le *VCR 5022, PAL/Sécam,* compatible avec tous les appareils pilotables par infrarouges, aussi bien en lecture qu'en enregistrement. L'assemblage des séquences est manuel. Il est équipé d'un mélangeur audio et d'une fonction fondu audio/vidéo, dont la durée est paramétrable. Le *VCR 5055 VRT* mémorise, pour être précis, 1452 séquences. Au standard *PAL/Sécam,* il est équipé des *time codes VITC* (qu'il génère également à la copie) et *RCTC*. Il est compatible avec le 8 mm et le *Hi8* par la prise *LANC*, et par une prise 5 broches avec les *VHS/SVHS* (**Panasonic, JVC**). Le montage se fait par assemblage. Il possède une fonction de titrage et de correction du temps d'inertie de l'enregistreur.
Le *TU1* de **Videonics** est au standard *PAL,* compatible avec les lecteurs **Sony** et **Canon** équipés de la prise *LANC*, **Panasonic** par la prise 5 broches, et tous les autres lecteurs équipés de la commande à infra-rouges. Les séquences sont assemblées en automatique ou manuel. Doté des fonctions *preview,* réglage du temps d'inertie de l'enregistreur et fondu au noir, il possède un amplificateur du signal vidéo et une prise *GPI* ( interface courante en vidéo générant, des changement d'état 0/5 V)).
Le *MPE 200* de **GSE,** au standard **PAL,** est compatible avec le 8 mm/**Hi8** par la prise *LANC*, le matériel **Panasonic** par la prise *din* 5 broches, **JVC** avec le *time code,* et tous les formats en ce qui concerne les enregistreurs. Assemblage de séquences, *jog shuttle, preview,* correcteur (couleur, contraste, luminance...), fondu au noir, mélangeur audio, mire, font de ce pupitre un outil. Le montage est indéxé au compteur ou à un time code *VITC* (généré aussi à la copie) ou *RCTC*. Sa capacité mémoire est de 199 séquences.

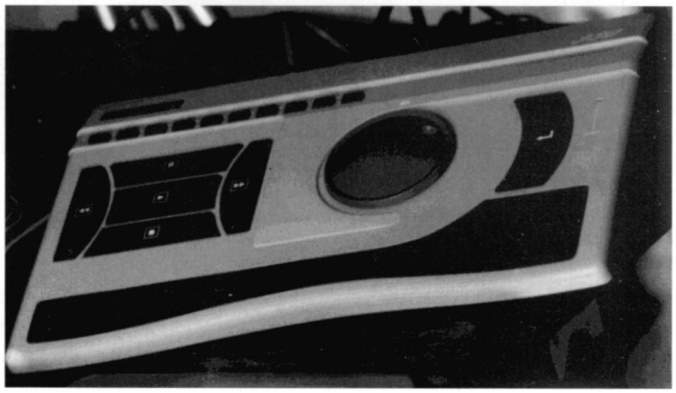
## L'ASSISTANCE PAR ORDINATEUR

*VideoPilot :* le retour ! Certains se souviennent, *VideoPilot* avait malheureusement disparu à la suite de mésaventures industrielles. Le voici de retour...
Un peu d'histoire : à l'origine, les appareils de la gamme *VideoPilot* , qui se déclinait sous les références *V110, V320* et *V330,* étaient conçus par une collaboration de **France Telecom** et de la société alsacienne **V3i.** Un attrait rapide du public, dû tant à l'opportunité technique du produit qu'à un bon marketing, avait fait de ces produits des acteurs incontournables du montage assisté par ordinateur. Le désengagement de **France Telecom** a débouché sur un partenariat avec les anglais de **Diamonds.** Le dépot de bilan de cette dernière société a entrainé la disparition de *VideoPilot*.
Le groupe **Universal,** spécialisé dans la transmission par câble et satellite et la reconversion de normes, a racheté **V3i** fin 93. Décidé à faire évoluer la machine, il nous propose une nouvelle version du *V330,* fonctionnant aussi bien sur Amiga que sur PC.
Cette table de montage assistée par ordinateur est une excellente solution aux problèmes de compatibilité entre les différents appareils vidéo aussi bien au niveau du format que du *time code.* En effet, le *VideoPilot V330* gère quatre machines, réparties en trois lecteurs et un enregistreur, qu'elles soient camescopes ou magnétoscopes *SVHS, VHS, 8mm* ou *HI8,* et équipées de n'importe quel *time code* (*LTC, VITC, RCTC* ou compteur) à travers des prises Péritel, *Y/C, Cinch,* télécommande (*remote*), et même un boîtier infrarouges pour les appareils n'étant pas pourvu de connecteur de pilotage.
A l'ouverture de l'emballage, on trouve un magnifique pupitre avec un *jug shuttle* prohiminant, trois disquettes (une pour la version PC, une pour la version Amiga, et la troisième contenant des fontes Amiga pour le titrage), es manuels correspondants, ainsi que des câbles de télécommande couvrant l'intégralité des standards du matériel grand public (un *din* 5 broches/*mini jack* 2,5 *inch,* un *din* 5 broches/*mini jack* 3,5 *inch,* un *din* 5 broches/*mini din* 5 broches (connecteur **Panasonic** par exemple), un *din* 5 broches /télécommande infra-rouges, un *cinch/cinch),* et un câble *DB9/DB25* de raccordement du *VideoPilot* vers le port série de l'ordinateur.
La face avant (ou plutôt du dessus) de l'appareil regroupe toutes les fonctions traditionnelles d'un magnétoscope, avec en plus des touches de prise en compte pour chaque machine connectée, un sélecteur de mode d'enregistrement (audio/vidéo, *insert video*, doublage son, *preview*), une touche de sélection pour une télécommande supplémentaire, et une touche de confirmation équivalente à la fonction *Return* de votre ordinateur.
Le dos de l'appareil est très peuplé : chaque lecteur est desservi par une prise Péritel, une entrée et sortie *Y/C,* une sortie composite PAL, une entrée *time code LTC* et une prise de télécommande. Pour l'enregistreur : une prise Péritel, une entrée et sortie *YC* et une prise de télécommande.
La dernière partie, à gauche du panneau, comprend divers accessoires tels qu'une prise de télécommande pour accessoire (qui permettra le pilotage de périphériques du style *genlock* ou générateur d'effets spéciaux par exemple), une liaison série vers l'ordinateur, une sortie de générateur de *time code LTC,* et deux sorties *YC* et Péritel pour moniteur . Il y a de quoi faire !

Le Panasonic UW-EC1.

## LES BRANCHEMENTS

Avec les câbles fournis, nous avons connecté le *V330* à l'ordinateur, la télécommande de l'un des camescopes et de l'enregistreur et la sortie *LTC* à l'entrée audio de la *V5000.*
Pour le deuxième lecteur, nous avons dû reproduire le câble de télécommande (*din/mini jack* 2,5). Cette opération ne pose aucun problème pour les personnes méticuleuses disposant d'un fer à souder, sinon il vous faudra le commander chez votre revendeur.
Dans notre cas, la vidéo a transité par trois cordons *S-vidéo (YC)* aujourd'hui très courants chez les détaillants d'audio-visuel. Pour l'audio, seules les prises Péritel sont disponibles sur l'éditeur de


Le VideoPilot V330 (face avant).

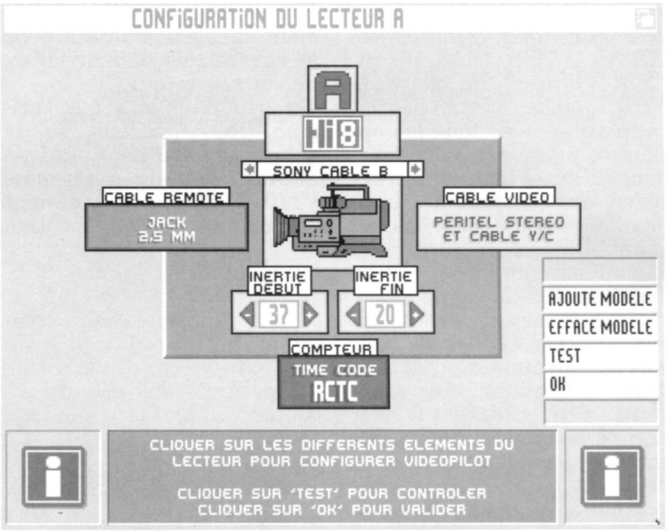
montage, la recherche a été un peu plus difficile pour nous procurer les connecteurs exacts (en l'occurence, deux *RCA* à une extrémité et une Péritel avec les deux entrées audio reliées pour le lecteur, et pour l'enregistreur, le même câble avec les deux sorties audio reliées). **Darty** et la **Fnac** offrent généralement des rayons de cordons bien achalandés, toutefois un bon interrogatoire d'un vendeur compétant vous évitera de nombreux aller-retours...
On comprend facilement que le fabricant ne puisse pas fournir des câbles pour tous les standards de toutes les machines, mais quel dommage pour le nouveau propriétaire fébrile qui devra d'abord passer par une quête du câble avant de s'adonner à son *hobby* préféré.

Le VidéoPilot en configuration de travail.

L'installation logicielle se fait automatiquement, après que vous ayez sélectionné le disque où vous désirez que le programme s'installe.
Le logiciel ouvert, vous devrez tout d'abord configurer vos lecteurs et votre enregistreur. Pour cela, dans le menu *Configurer,* sélectionnez le lecteur A, B ou C. Une fenêtre suffisament ergonomique pour être simple d'emploi, s'ouvre alors, vous y sélectionnerez le modèle de votre appareil ainsi que son format vidéo, son mode de communication, le câble de transmission vidéo et le *time code* utilisé par son compteur. Et bonne surprise, deux petites fenêtres permettent de régler l'inertie de début et de fin. Cette fonction appelée pompeusement *coefficient balistique* sur les machines professionnelles, permet d'ajuster les temps de réaction de vos magnétoscopes et d'obtenir ainsi de véritables montages à l'image près.
Cliquez sur le bouton *Test* pour vérifier la configuration de votre premier lecteur, et si tout s'est bien déroulé, vous aurez le plaisir de voir votre magnétoscope piloté par le *V330.* Il ne vous restera plus qu'à reproduire la même opération pour les autres appareils. Si votre modèle ne figure pas dans la liste, il vous suffira d'entrer ses caractéristiques dans la liste et de sauver le tout.

## TIME CODE ?

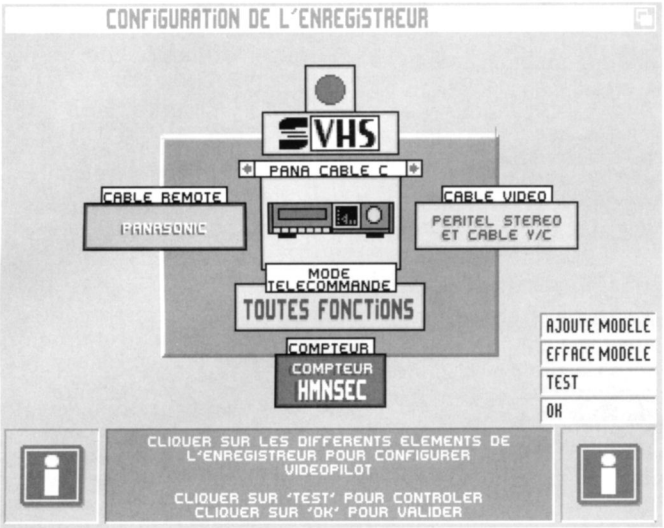
La majorité des camescopes grand public ne sont équipés d'aucun *time code,* les compteurs étant alors référencés à leur horloge interne. Ce genre de solution fonctionnera très bien tant que vous ne changerez pas de cassette ou que vous ne remettrez pas vos compteurs à zéro. Ce qui, vous le comprenez aisément, sera rapidement un obstacle pour vos montages un peu ambitieux.
Il existe des solutions avec de véritables *time codes,* où chaque image est référencée à un numéro enregistré en parallèle sur la bande. Chez **Sony,** c'est le *RCTC* (enregistré sur une piste parallèle à l'image) qui est lu comme les compteurs internes sur la prise de télécommande *LANC.* La force de cette solution est que le *time code* est réenregistrable à tout moment du montage. Chez **Panasonic** et **JVC,** c'est le standard professionnel *VITC* qui a été choisi. Le *time code* est ici enregistré dans l'image, ce qui a l'avantage de délivrer un *time code* valide même en position pause, mais avec le défaut de ne pas être réenregistrable. Le *V330* est muni d'un générateur de *LTC* qui permettra de coder les bandes sur les camescopes ou magnétoscopes dotés de la fonction doublage son, mais attention à la diaphonie (débordement d'une piste audio sur une autre) et au choix des canaux en lecture, car vous vous trouverez trop souvent à avoir le choix entre le son de vos images ou le *time code* : le dillemme est monstrueux !
A ce sujet, à la fin du manuel, vous trouverez des schémas de modification de certains magnétoscopes pour remédier à ce problème. Ces interventions ne poseront aucun problème à des personnes méticuleuses possédant quelques connaissances en électronique, mais c'est impérativement à proscrire pour les autres qui devront trouver quelqu'un de suffisamment compétant pour le réaliser.




VidéoPilot : la fenêtre de configuration du lecteur.

## LE MONTAGE

L'interface du logiciel est classique, avec des menus déroulants. Lorsque tous vos appareils sont configurés, sauvez votre configuration pour ne pas voir à re-tester le tout.
Les opérations de montage se font à partir du clavier ordinateur ou du clavier du pupitre. Dans le menu *Montage,* sélectionnez l'option *Saisir* et lancez le lecteur choisi (*Player A, B* ou *C* sur le pupitre), puis validez l'action via la touche *Return* à l'entrée et à la fin du plan voulu. De cette manière (dite *à la volée*), le montage est plus ou moins précis, mais le *shuttle* vous permettra manuellement de visionner image par image, et donc d'affiner les points d'entrée et de sortie de vos plans de montage.
La liste d'édition est affichée sur l'écran de l'ordinateur ; n'oubliez pas de la sauver de temps en temps.
La fonction *preview* visualise toutes les scènes dans l'ordre que vous aurez choisi, le point d'entrée étant signalé par un *bip* sonore, et le point de sortie étant marqué par une pause. Cette fonction vous permettra de vérifier l'exactitude des plans choisis. Une fois satisfait, il ne vous restera plus qu'à sélectionner la fonction *Assemblage/Audio/vidéo* pour lancer votre montage définitif, tout se passera automatiquement (à la réserve du changement de cassette).
Nous n'avons rencontré aucun problème en mode *RCTC* et *LTC,* aussi bien sur des cassettes codées par le *V330* qu'à l'extérieur. Par contre, en *VITC,* et malgré un judicieux réglage de lignes, nous nous somme heurtés à quelques difficultés à partir d'une cassette codée dans un studio professionnel.
Nous ne possédions pas de *VITC* enregistré à partir d'une caméra **Panasonic,** qui eut peut-être été plus compatible.




**VidéoPilot : la fenêtre de configuration de l'enregistreur.**

## LE TITRAGE

Une solution de titrage est intégrée au programme, mais il est évident que les personnes déjà habituées à un logiciel de titrage préfèreront utiliser leur outil spécifique.

Le *VideoPilot* nous a surpris par sa précision de montage, c'est une des rares solutions multi-machines abordables et opérationnelles du marché, non seulement capable de gérer quatre appareils, mais surtout, ce qui est précieux, quatre appareils de marques et de formats différents.

Une gestion sérieuse des *time codes* ouvre des portes à des montages précis, mais on peut également imaginer de synchroniser des petits séquenceurs *midi* ou même d'accéder au doublage son en *direct to disk* audio numérique. La qualité des entrées/sorties vidéo est correcte, aucune altération de l'image ne nous est apparue.

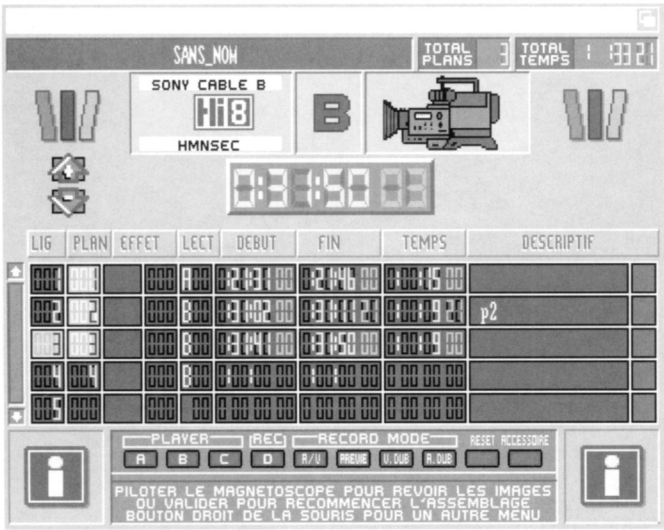
La transition entre plans est déterministe (pas de noir non désiré qui s'infiltre). Accompagné d'un *genlock* et d'une table de mixage audio, cet ensemble sera un excellent outil pour vos réalisations vidéo.

## CONCLUSION

Le montage vidéo se démocratise, nous pourrons bientôt profiter à la maison, avec l'Amiga (ou tout autre ordinateur personnel), de toutes les possibilités du monde *broadcast*.

Tant mieux pour les réalisateurs en herbe !

**Micky Chabane** ■




**VidéoPilot : la liste de montage.**


# PHOENIX DP

TOUT L'UNIVERS DU CD ROM POUR AMIGA

## PROMO CD ROM

CD DEMO 1 ou 2
CDPD 1, 2 ou 3
17 Bit Coll. 2
Multimedia Tool Kit
199 Frs

17 Bit Coll. 1 (2 Cd) 299 Frs

CD Aminet 149 Frs

NOW GAMES Vol. 1
NOW GAMES Vol. 2
NOW GAMES Vol. 3
Les mégas nouveautés du mois
3 CDs pour votre console CD32
Sur chaque CD, vous trouverez 100 jeux du domaine public, ainsi que des dizaines de démos.
199 Frs le CD
(Souris recommandée)

## VIDEO CREATOR

DONNEZ UNE NOUVELLE DIMENSION A LA MUSIQUE

Créez vos propres Clips Vidéos à partir de tout CD audio ou Vidéo (avec la carte FMV)
Plus de 1000 images disponibles
Une multitude d'effets spéciaux
Des effets Psychés avec Psycho Cycle
Entièrement géré à la souris
Inclus: Random Rave générateur d'effets vidéos
Remix des CD Vidéo (avec la carte FMV)

POUR CD32 399 Frs

## SEXUAL FANTASIES

Le premier CD ROM Amiga pour Adultes
580 Mégas d'images et d'animations
(Pour tout Amiga + CDRom, CDTV et CD32)
STRICTEMENT RESERVE AUX ADULTES
399 Frs

PHOENIX DP
BP 801 64008 PAU CEDEX
Tel / Fax : 59 82 95 00

(FORFAIT FRAIS DE PORT COLISSIMO+ RECOMMANDE 20 Frs)

# LE MOBILE : L'ANIMATION

***Le mois dernier, nous avons modélisé ensemble un mobile composé de trois boules suspendues à un support métallique. Ce mois-ci, nous allons voir comment l'animer de façon naturelle.***

Description de l'animation : le mouvement doit être souple, la première boule doit toucher la seconde, qui elle-même imprimera un mouvement plus large à la dernière. Nous pouvions ne bouger que les deux boules extérieures, mais le mouvement aurait été trop mécanique et trop peu réaliste.
Fonctions utilisées : transformation des axes, méthode d'animation cyclique *(cycle editor)*, création de l'animation *(stage editor, action editor* et *project editor)*.

## PREMIÈRE ÉTAPE

**Modification des objets :** pour simplifier l'animation, nous allons modifier légèrement nos boules : nous allons joindre le fil de support à la boule et lui attribuer les mêmes couleur et matière. De plus, pour pouvoir animer en mode cyclique, nous devons déplacer l'axe de chaque ensemble fil/boule.
Passons à la pratique. Chargez votre projet dans le *"project editor"* avec *"Project/Open"*. Cliquez sur le bouton *"Open"* pour charger votre stockage d'image. Normalement, vous devez en avoir une (créée le mois dernier). Passez dans le *"detail editor"* et chargez le premier fil et la première boule (*fil1.obj* et *boule1.obj*). Sélectionnez en mode *"multi"* (touche *shift*) les deux objets en commençant par le fil. Actionnez la fonction *"Functions/Join"*, vos deux objets n'en feront plus qu'un. Le seul axe restant est celui du fil *(cf. image 1)*.

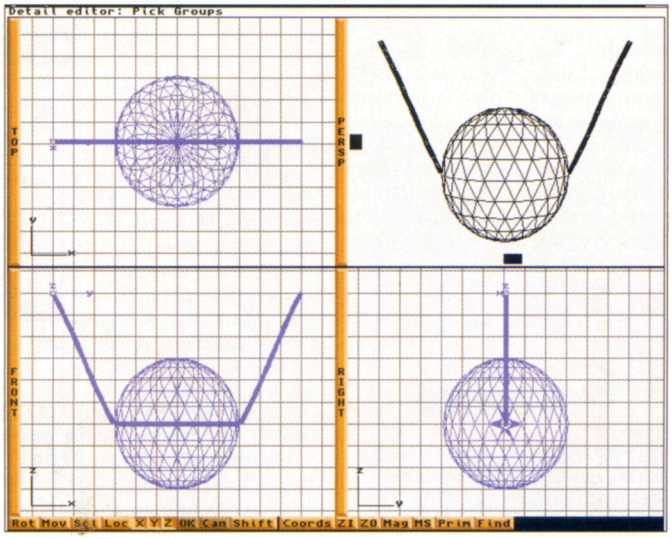
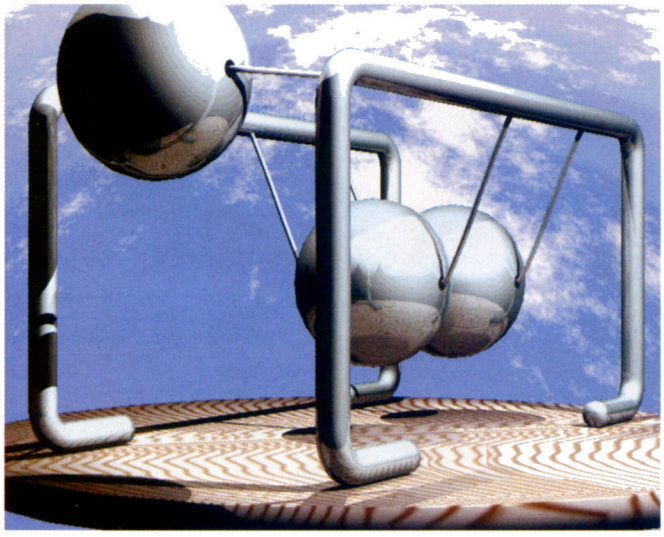


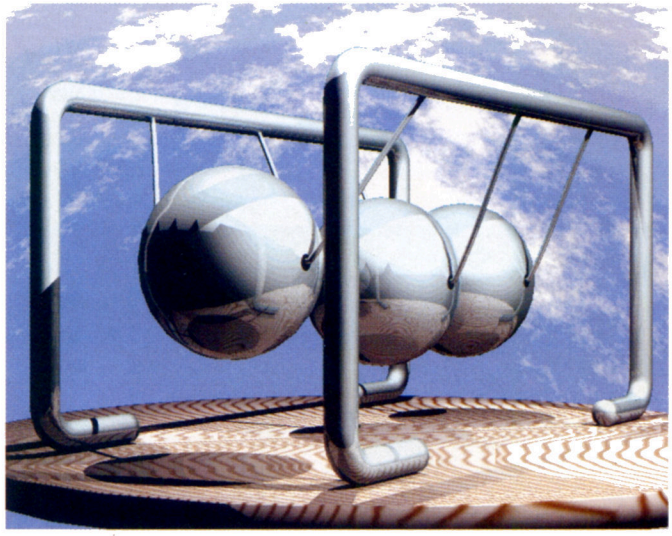

**Figure 1.**

Profitons de ce moment pour modifier les attributs. Faites *"Object/Attributes"* et chargez les attributs sauvés le mois dernier sous le nom de *"chrome.attr"*. Sans cette modification, votre boule garderait les attributs du fil (rouge brillant). Pour le déplacement de l'axe, faites *"Object/Transformation"* : cliquez sur *"Transform axis only"* puis sur *"Position"* et entrez les données suivantes : 0 pour X, 22 pour Y et 188 pour Z.
**Explication :** l'axe que vous allez créer dans le *"cycle editor"* mesure 32 unités. Pour positionner correctement votre fil dans sa rotation, il faut donc descendre son axe de 32 en Z (220 - 32 = 188). Vous comprendrez mieux l'utilité de cette opération lors de la seconde étape. En attendant, validez votre transformation et sauvez votre nouvel objet sous le nom *"filboul1.obj"*. Répétez ces trois opérations *("join", "attribute"*, et *"transformation")* pour les deux autres boules et fils.

## DEUXIÈME ÉTAPE

**Le mode cycling :** ce mode permet de donner à tout objet un mouvement défini et répétitif. Le mouvement fera partie intégrante de l'objet. Attention, si vous modifiez un tel objet de nouveau dans le *"detail editor"*, vous perdez toutes les données de mouvement. Veillez donc toujours à ce que cette étape soit la dernière effectuée. Le principe est simple : à l'aide de représentation sous forme de losange, vous déterminez le mouvement (déplacement, rotation horizontale ou verticale), la distance à laquelle se trouve votre objet de son axe et sa taille. Vous pouvez, grâce à ce système, déplacer plusieurs ob-





jets en même temps et suivant un mode de hiérarchie entre eux. Cela est l'application la plus complexe, nous la verrons dans de prochains exercices plus élaborés. Revenons à notre exercice. Passez dans le *"cycle editor"*.

**Boule n°1** ***(cf. image n°2)*** **:** première chose à faire, afficher les coordonnées avec *"Display / Coordinates"*.

Nous devons maintenant déterminer le nombre de cellules ou d'images pour le mouvement. Pour cela, faites *"Cell / Goto..."* et entrez le nombre 40. Repassez en première cellule par *"Cell / First"*. Vérifiez que vous êtes en mode *"Add"*. Cliquez au centre de l'axe dans la fenêtre *"Front"*, et faites glisser le curseur vers la droite jusqu'à une distance de 32 unités (ou environ). Vous obtenez un losange de 32 unités en X. Faites *"Cell / Make key"* pour marquer la cellule. Passez à notre seconde cellule importante par *"Cell / Goto..."* et entrez 10. Passez en mode *"pivot"*, cliquez sur l'extrémité du losange et faites-le pivoter vers le bas. Comme pour la première cellule, faites *"Cell / Make key"* pour marquer la cellule en intermédiaire du mouvement.

Passez maintenant en 30ème cellule. Pour cette étape, pas de modifications de mouvement. Vous ne changez rien, vous vous contentez de marquer la cellule.

Enfin, nous arrivons à notre dernière cellule, la 40ème. Faites pivoter de nouveau le losange afin de le faire revenir en première position.

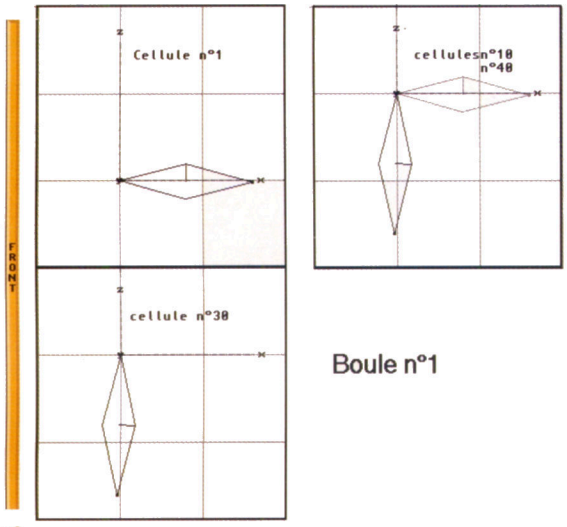



**Figure 2.**

Pour créer ces cellules, vous pouvez vous aider de l'image n°2, qui vous donne les différentes positions de notre losange. Revenez en première cellule et lancez *"Animate / Make"*. Regardez dans la fenêtre *"Front"* : votre losange bouge suivant le mouvement donné.

Maintenant, il nous faut assigner notre losange à notre ensemble *"fil-boule"*. Passez en mode *"Assign"* ; cliquez sur l'extrémité droite de notre losange horizontal de la première cellule toujours en fenêtre *"Front"*. Un requester apparaît pour choisir l'objet à rattacher au losange. Choisissez *"filboul1.obj"*.

Aussitôt, vous allez voir apparaître dans la fenêtre *"Perspective"*, notre ensemble fil-boule dans sa position de départ. Pour voir le résultat de notre premier objet cyclique, faites de nouveau *"Animate / Make"*, et, une fois le calcul terminé, actionnez *"Animate / Play loop"*. Pour finir, stoppez l'animation en cliquant sur *"Quit"* et sauvez votre objet cyclique sous le nom de *"boule1.cyc"*.

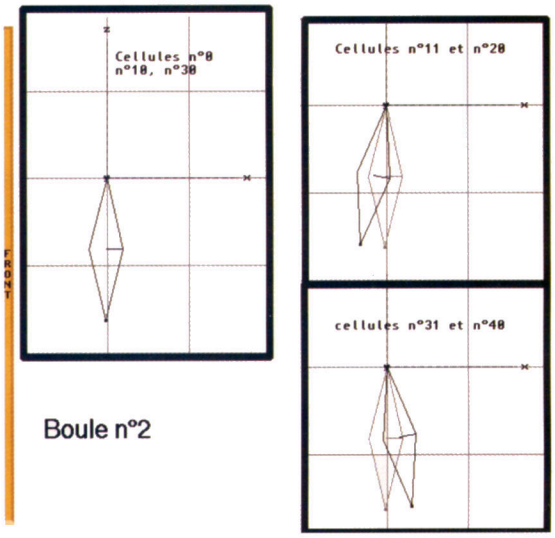
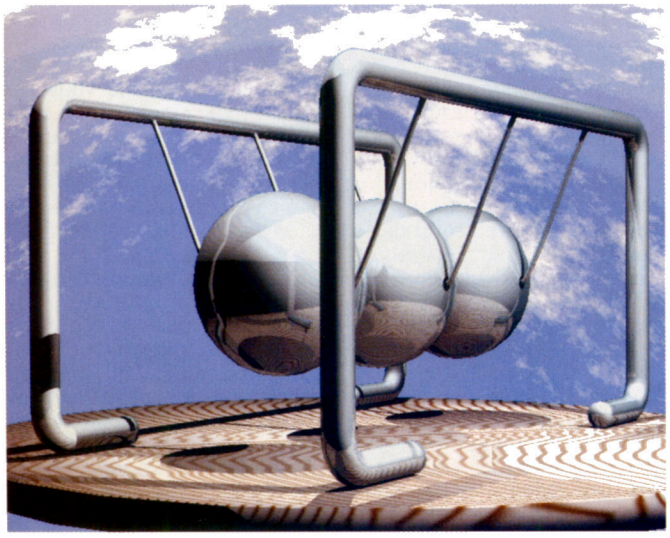
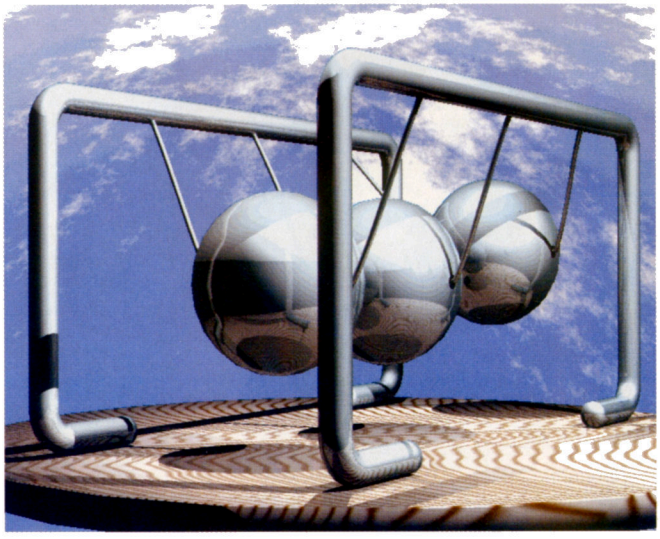



**Figure 3.**

**Boule n°2 :** comme pour la boule n°1, créez 40 cellules. Les cellules "étape" sont les n°0, 10, 11, 20, 30, 31 et 40. Pour créer ces sept cellules, suivez les explications de la première boule suivant le schéma n°3. Le losange fait toujours 32 unités environ de longueur et démarre cet-te fois verticalement. Vous pouvez remarquer que le mouvement de cette boule est très petit. C'est elle, en fait, qui va rendre l'ani-mation globale plus réaliste. La synchronisation du mouvement de cette boule est très important : au moment ou la première boule revient à l'horizontale, cette deuxième boule doit bouger, ensuite le même petit mouvement doit se reproduire mais à l'inverse, lorsque la troisième boule revient à sa position initiale. Ce moment charnière se situe exactement à la onzième image.





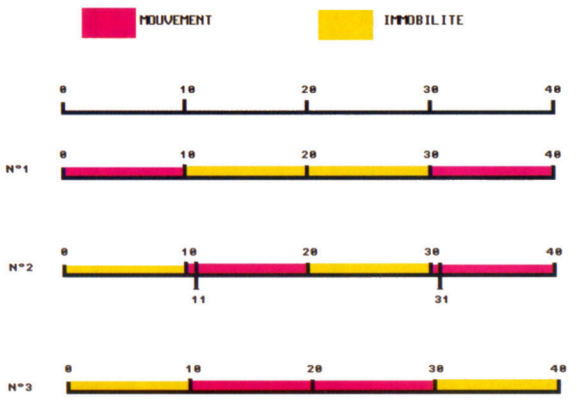



SCHÉMA N°4

Pour bien comprendre le mécanisme de l'animation regardez le schéma n°4 : la boule n°2 bouge de la 10ème à la 11ème image, puis de la 11ème à la 20ème, pour revenir à son point de départ.
Le second moment *"charnière"* se situe entre la 30ème et la 31ème image. De même, de la 31ème à la 40ème, cette boule revient de nouveau en position de départ.
Assignez à ce mouvement l'ensemble *"fil-boule"* n°2 et sauvez votre objet cyclique sous le nom de *"boule2.cyc"*.
**Boule n°3 :** créez de nouveau les 40 cellules, et les cinq étapes suivant le schéma n°5. Utilisez toujours la même méthode expliquée pour les deux premières boules. Cette dernière boule est le reflet de la première, elle bouge parfaitement à l'inverse de celle-ci. Assignez à ce mouvement l'ensemble *"fil-boule"* n°3 et sauvez votre objet cyclique sous le nom de *"boule3.cyc"*.

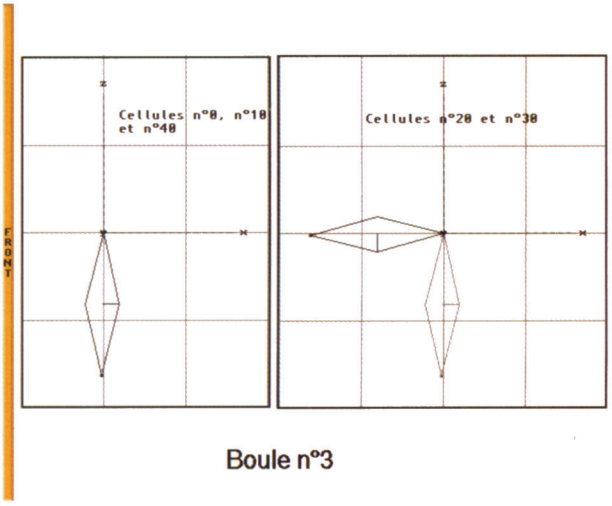
## LA MISE EN SCÈNE

Passez en *"stage editor"*, détruisez les anciens ensembles *"boules et fils"* et chargez, les uns après les autres, nos trois objets cycliques. Normalement, vos trois boules doivent être bien positionnées. Passons donc à *"l'action editor"*.
Pour commencer, nous allons déterminer une animation de 40 images : entrez 40 dans la case située à gauche de *"Highest frame"*. Cliquez une fois sur l'intersection entre la colonne 1 et la ligne *"actor"* de l'objet *"boule1.cyc"*. Un requester apparaît. Entrez 40 dans la case *"End frame"* pour indiquer les 40 images pour cet objet, et 1 dans la case *"Number of cycles to perform"* pour indiquer qu'un mouvement sera exécuté sur ces 40 images. Faîtes la même opération pour les deux autres boules. Pendant que vous êtes dans *"l'action editor"*, vérifiez que vos boules sont bien positionnées : cliquez sur l'intersection colonne 1 et ligne *"position"* de l'objet cyclique et vérifiez les coordonnées suivantes :
*Boule n°1 :* 0, 22, 220.
*Boule n°2 :* 0, 142, 220.
*Boule n°3 :* 0, 262, 220.
Il nous faut maintenant modifier chaque élément de notre scène de façon à ce qu'il soit visible ou opérant tout au long de ces 40 images. Pour cela, cliquez sur l'intersection entre la colonne 1 et la ligne *"actor"* de chaque objet à modifier et entrez 40 dans la case *"End frame"*. Vous devez le faire pour le support, la table, les deux lampes et les deux plans d'éclairage. Vous n'avez besoin de modifier ni la caméra, ni l'environnement *"globals"*. Faites *"Save changes"* pour garder les dernières modifications et revenez en *"stage editor"*.
Cette fois-ci, Imagine va vous demander quelle scène vous désirez charger. Entrez 1 et validez par retour. Nous allons vérifier en mode *"wire frame"* que notre animation est correcte : activez les fonctions *"display/solid"* et *"display/camera view"* pour avoir une vue en fil de fer *"solid"* et la vue réelle de la caméra. Faites *"Animate/Make"* pour déclencher le calcul de l'animation. Validez la demande d'Imagine de 1, 40, 1 (animation de 1 à 40ème image en étape de 1 image). Là vous pouvez, selon la machine que vous possédez, aller vous faire un café ou une petite sieste. Un fois les calculs finis, vous pourrez voir votre animation par *"Animate/play loop"*. Réglez à ce moment la vitesse de votre animation et vérifiez que celle-ci correspond bien à vos désirs.

## L'ANIMATION FINALE

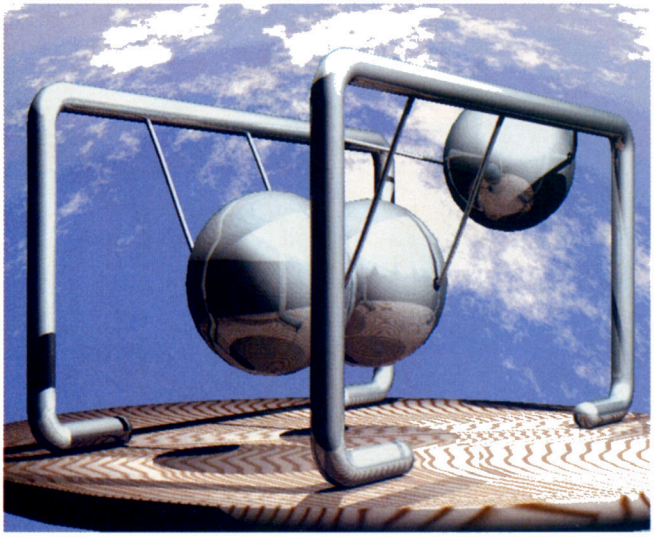
Repassez en *"project editor"*. Celui-ci doit vous afficher un projet de 40 images. Vérifiez que le format de rendu de votre image est bien de 704 x 562 en 24 plans, au format *"ilbm"* et en mode *"trace"*. Cliquez sur *"range"* et validez 1, 40, 1. Cliquez sur *"make"* dans la partie *"movie"*.
Le calcul va s'effectuer seul. Attention pour cette résolution, une image peut prendre plusieurs heures : nous les avons calculées avec un Amiga 2000 avec carte 68030 et 9 Mo, et chaque image a pris plus de 3 heures...
Une fois les calculs effectués, vous pouvez charger l'animation en cliquant sur *"load"* puis sur *"play"*. Il est possible qu'Imagine vous réclame une *"movie"* : elle sera créée automatiquement après demande, afin de pouvoir visionner l'animation. Les images en bandeau montrent certaines étapes en rendu final de notre animation.
Vous venez de créer votre première animation sur Imagine. Nous verrons, au fil de ces exercices, différents exemples de mise en scène, de modélisations et d'animation qui, nous l'espérons, vous permettront de progresser sur ce logiciel.

**Pascal "Zacharian" Rimbault**




Boule n°3

**Figure 5.**



LE
COIN
DES
DÉBUTANTS

# LES SYNTHÉTISEURS

***Pour continuer logiquement notre petit tour d'horizon de l'univers du Home Midi Studio, nous allons voir à présent comment on génère électroniquement les sons dans les bons vieux synthétiseurs analogiques des familles.***

Après avoir vu ensemble ce qu'étaient l'*échantillonnage* (**Amiga Revue** n°63 et 64), les *DSP* (n°65) et les *processeurs d'effet* (n°66), il me semble plus aisé à présent de vous faire comprendre comment, dans un synthétiseur "classique", c'est-à-dire *analogique*, on crée de toute pièce un son à partir de simples oscillateurs...

Un oscillateur est, comme son nom l'indique, un circuit électronique qui a la particularité, lorsqu'il est alimenté électriquement, d'entrer en vibration.

Cette oscillation - d'où le nom d'*oscillateur* -, génère un train d'ondes le plus souvent de forme sinusoïdale qui en est la forme la plus simple : tant qu'il est alimenté avec la même tension électrique, l'oscillateur produit donc invariablement une même onde qui, si elle est envoyée vers un amplificateur sonore, donnera alors un son continu dont la hauteur (la "note" qui en résulte) correspond à la fréquence du courant électrique d'**EDF**, c'est-à-dire, 50 Hz, ce qui donne un son bourdonnant très grave.

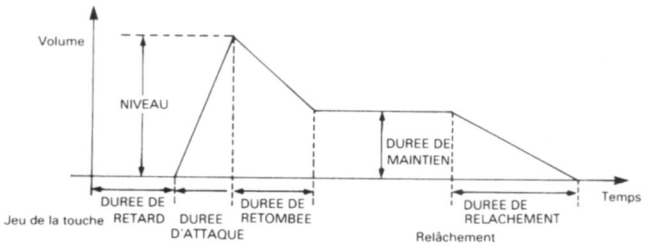
Or, on s'est aperçu que, le réseau électrique pouvant subir des sautes et autres variations, l'oscillateur produisait lui aussi, en conséquence, des ondes altérées, lesquelles variaient en hauteur : *Dzzzzzouiiiiiioooooôô...*

Il s'avérait en effet que, plus la tension était élevée, plus la vibration (et donc l'onde qui en résultait) s'accélérait, produisant un son de plus en plus aigu et inversement : la tension électrique détermine la fréquence de l'oscillation, donc de l'onde, donc du son généré, *CQFD*.

Il n'en fallait pas plus pour qu'on songe à domestiquer cette intéressante particularité pour utiliser musicalement les oscillateurs.

On créa pour cela un type un peu plus sophistiqué d'oscillateur, le fameux **VCO** (*Voltage Controlled Oscillator*) ou oscillateur contrôlé par voltage/tension : Tension basse = *Bzzzzzzôôôôôô*, tension normale = *Bzzzzzzzzzz*, tension haute = *Bzzzzzzziii iiiiii*, ce qui a pu donner naissance à un instrument de musique d'un type nouveau, tout à fait révolutionnaire : le *Synthétiseur*.

Vous suivez, uh?




**L'ADSR, la formule magique...**

Voyons comment cela fonctionne :

Un synthétiseur est *un appareil qui contient un* ***VCO*** *auquel on va faire émettre, grâce à des touches induisant des tensions électriques différentes, des ondes sonores...*

Le concept en est simple : Le synthétiseur produit des sons au même titre qu'un piano qui est *un appareil qui contient plusieurs séries de cordes métalliques de longueurs progressives auxquelles, par le biais de petits marteaux feutrés déclenchés par des touches, on va faire émettre des ondes sonores...*

Alors que, dans le cas du piano, c'est simplement la longueur (puis l'épaisseur !) du groupe de cordes qui détermine la sonorité (ou note) résultante, dans le synthétiseur, c'est simplement la tension électrique qui s'en charge.

En l'occurence, les choses sont un peu plus compliquées que ça, je vous l'accorde...

Il est intéressant de noter que, structurellement, les premiers synthétiseurs, contrairement au piano, étaient *monophoniques* car, rappelons-le, le son était produit alors par **un seul** oscillateur. Evidemment, les ingénieurs se sont vite trouvés confrontés au problème de cette absence de *polyphonie* (la possibilité de faire "sonner" plusieurs notes simultanément, comme dans les accords, par exemple) et, dans la foulée, ont eu à résoudre celui de la *polytimbralité* (le fait de pouvoir générer **simultanément** - et polyphoniquement - plusieurs sonorités **différentes** : *ElecBass* main gauche et, disons, *ElecOrgan* main droite, par exemple).

Dans le premier cas, on a contourné le problème en mettant tout simplement en oeuvre plusieurs oscillateurs travaillant en parallèle (ce qui induira, hélas!, une envolée des prix !) lesquels étaient ensuite traités par le même jeu de filtres.

Il faudra attendre l'arrivée des micro-processeurs numériques, c'est-à-dire de nos chères petites puces informatiques dont ***Paula*** est l'exemple-type, pour résoudre élégamment le second.

Restait à faire *sonner* cela correctement...

## ACCORDONS NOS VIOLONS

Les notes, tout au moins celles qu'on utilise dans la musique occidentale depuis plusieurs siècles, sont constituées, en fait, de plusieurs groupes de 12 demi-tons, allant du grave vers l'aigü, dits *chromatiques*, et appelés (improprement !) **Octaves** : *Do*, *Do dièse*, *Ré*, *Ré dièse*, *Mi*, *Fa*, *Fa dièse*, *Sol*, *Sol dièse*, *La*, *La dièse*, et *Si* (et je vous épargne les *bémols* qui résultent, en fait, d'une lecture descendante - de l'aigü vers le grave, donc - de la précédente)...

Pour situer une fois pour toutes les choses, disons que les notes "*franches*" (*Do*, *Ré*, *Mi*, *Fa*, *Sol*, *La*, *Si*) correspondent aux touches **blanches** du clavier et que les notes "*altérées*" (*Do dièse*, *Ré dièse*, *Fa dièse*, *Sol dièse* et *La dièse* ou, évidemment, leur version *bémol*) correspondent aux touches **noires**.

Dans le cas des synthétiseurs, on est parvenu à déterminer précisément les tensions électriques correspondant à chacun de ces 12 demi-tons et ainsi, chacune de ces tensions particulières générant une fréquence elle aussi particulière - ou **CV** (*Control Voltage*) -, était liée à une touche spécifique du clavier et à elle seule.

On s'est évidemment arrangé pour que cette suite corresponde à celle de la progression naturelle des octaves traditionnelles...

Dans ces ancêtres, dits *CV-Gate*, chacun des 12 demi-tons était obtenu en multipliant - tenez-vous bien ! - la tension du premier d'entre eux - le Do - par la racine douzième de 2, les notes *dièsées* étant, pour leur part, calculées en fonction de leur position physique sur le clavier...

Tout à fait évident, n'est-ce pas ?...

On en est donc bien vite arrivé à un autre mode de calcul, à la fois plus simple et surtout plus fiable, dit *Volt / Octave* où, cette fois, quand

**Le Roland JD-800 a trouvé naturellement sa place chez *Philippe Laurent* (voir Amiga Revue n°66).**

la tension double, elle n'augmente en fait que de 1 volt : ainsi, entre chaque demi-ton constituant notre "*gamme bien tempérée*", l'intervalle est donc égal à 1/12ème de volt, soit 0,0833 volt, ce qui est quand même mieux, non ?
Enfin, bonjour le prise de tête quand même, sachant que les **VCO** étaient non seulement capricieux (pour ne pas dire fantaisistes !) mais aussi, et c'était plus grave, extrêmement sensibles au variations, pratiquement inévitables, du courant du secteur... !
Il fallait pratiquement toujours réaccorder l'instrument avant d'entrer en scène : demandez donc à **Keith Emmerson** ce qu'il en pense...
Alors, on a encore simplifié le protocole, partant du principe que, chaque octave équivalant à la moitié des fréquences de l'octave qui la suit et au double de celles qui la précèdent et ainsi de suite, toute cette architecture pouvait, en fait, s'étalonner facilement sur une note de référence. On s'accorda sur le LA de la 3ème octave qui vibre, ce qui est remarquable et explique ce choix, à 440 Hz, précisément.
De cette référence, il s'ensuit donc que le LA de l'octave 2 vibrera, lui, à 220 Hz et, évidemment, celui de l'octave 4 à 880 Hz, etc. et ce pour jusqu'à 10 octaves, c'est-à-dire au delà des limites du clavier d'un piano de concert qui, lui, je vous le rappelle, ne compte que 88 notes.
Je vous rappelle également que le protocole *Midi* permet, lui, d'adresser jusqu'à 128 notes, ce qui nous laisse de la marge, n'est-ce pas...
Bref, sur ce point, on en est resté là (440 !), et je vous passe la *guéguerre* des puristes qui discutent encore âprement entre les intérêts comparés d'un étalonnage basé sur la LA 3 à 442 ou à 441 et des brouettes : il paraît même que nos oreilles mutent vers l'aigu...
Pour accorder un synthétiseur "moderne", on détermine donc précisément chacun des 12 demi-tons d'une octave de référence et toutes les autres notes des autres octaves peuvent ensuite être déduites mathématiquement. C'est donc cette technique de calcul qui prime aujourd'hui et c'est d'ailleurs aussi, nous l'avons vu dans un précédent numéro d' **Amiga Revue**, celle qui est utilisée dans les échantillonneurs...

## SOPHISTIQUONS

Dans l'élaboration de nos synthétiseurs, une fois le problème de l'étalonnage chromatique réglé comme nous venons de le voir, on a parallèlement cherché à travailler sur les textures sonores elles-mêmes, ceci afin d'obtenir soit des sons totalement inédits soit, au contraire, approchant au plus près ceux des instruments traditionnels.
De cette dualité ont résulté d'une part les *synthétiseurs* proprement dits, et, d'autre part donc, les *échantillonneurs*.
Revenons, si vous le voulez bien, aux premiers, étant donné qu'ils sont l'objet de cet article : Pour obtenir ces sons synthétiques (par opposition aux *échantillons*), on a donc créé des générateurs de plus en plus sophistiqués, mettant en oeuvre des oscillateurs de types différents comme le **VCA** (*Voltage Controlled Amplifier*) et pouvant, le cas échéant, travailler en parallèle sur un même signal, ainsi que divers systèmes additionnels de filtrage électronique tel le **VCF** (*Voltage Controlled Filter*), chargés de colorer des formes d'ondes beaucoup plus complexes et donc plus riches en harmoniques que la simple sinusoïde : sont ainsi apparues les ondes triangulaires, puis carrées, puis rectangulaires, ou encore en dents de scie, sans parler des ondes composites dont le "*bruit blanc*" (*White Noise*) est le plus remarquable, etc...
À cette série d'améliorations va s'ajouter enfin une découverte fondamentale et qui va même donner à la synthèse ses lettres de noblesse : l'**EG** (*Envelope Generator* ou *générateur d'enveloppe*).

## COMMENT CA MARCHE ?

Vous avez sans doute remarqué que le son d'un piano, par exemple, se caractérise par le fait qu'il naît dès que le doigt se pose sur la touche du clavier, le mécanisme de l'instrument entraînant instantanément les marteaux pour qu'ils frappent sur le groupe de cordes correspondant et générant le son.
Cependant, même si vous gardez votre doigt appuyé sur cette même touche, le son finira rapidement par mourir, et cela, même si vous avez utilisé la pédale.
D'un autre côté, dans le cas d'un orgue à tuyau, de ceux qu'on trouve dans les églises, si le déclenchement du son se fait, là aussi instantanément, celui-ci continuera cependant à être produit par les tuyaux tant que vous n'aurez pas enlevé votre doigt du clavier : si vous appuyez pendant une heure, le son sera produit pendant une heure sans problème...
Ca s'appelle un *point d'orgue*, ça, d'ailleurs...
C'est facile à comprendre : dans un orgue, le son est produit par un courant d'air constant qui est dirigé, à volonté, vers un groupe de tuyaux dont les dimensions vont déterminer le son résultant : tuyaux menus = sons aigüs, gros tuyaux = sons graves...
Un appui sur une touche déclenche simplement l'ouverture d'une valve qui laisse alors l'air passer dans le tuyau concerné, un peu comme quand vous soufflez dans une flûte.
Eh bien, notre générateur d'enveloppe, lui, il va non seulement simuler cette particularité, mais il vous permettra même, et là, c'est nouveau, de contrôler à volonté l'évolution de votre son dans le temps, c'est-à-dire depuis sa naissance et ce, jusqu'à sa mort !
Les **EG** les plus courants permettent de gérer principalement quatre paramètres d'enveloppe :

◆ L'**Attaque** (*Attack*) qui est le moment où le son se déclenche. Attention : ce paramètre peut être réglé pour un déclenchement instantané, progressif ou bien encore retardé.

◆ La **Retombée** (*Decay*) qui

est le laps de temps nécessaire pour que le son atteigne sa plénitude.

◆ La **Tenue** (*Sustain*), qui détermine sa durée (le *point d'orgue* dont nous parlions tout à l'heure).

◆ Le **Dégagement** (*Release*) qui est la période où il disparaît.

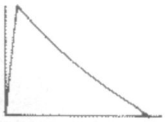
Ces notions vous sont certainement plus connues sous les initiales : **ADSR**.
Bien qu'il existe des **EG** plus perfectionnés, l'**ADSR** est resté une référence et, croyez-moi, ce n'est pas un hasard si la plupart des synthétiseurs ne proposent que ces quatre paramètres car ils permettent, à moindres frais, un contrôle très précis de votre son !
Vous pourrez ainsi induire sans problème des effets bigrement intéressants comme, par exemple, de régler une **Attaque** négativement afin que votre son naisse petit à petit, une fois seulement la touche relâchée !...
En utilisant une forme d'onde "**A**", une enveloppe "**B**" et un filtre "**C**", vous pouvez créer de toutes pièces la sonorité inédite "**ABC**" !
Comme ces configurations sont bien sûr sauvegardables, il n'est alors rien de plus facile que de créer une bibliothèque de sons (on appelle ça des *patches*) originaux.
Mieux, vous pouvez également, soit combiner plusieurs ondes ensemble, en superposition simple ou bien décalée, soit encore les *linker* les unes derrière les autres, comme on le fait actuellement avec la technique dite de *morphing*, histoire de démarrer avec un son de style piano, un *sustain* de saxo et un *release* genre nappe bien touffue.
Certains synthés, je pense notamment au *TX81Z* de **Yamaha** et au *D110* de **Roland**, offrent un mixe analogique / numérique qui permet alors des combinaisons complexes d'une très grande richesse sonore.
En fait, voici pourquoi, à partir pourtant d'un seul et même set de composants, on peut obtenir, dans nos beaux synthés, grâce à de subtils réglages et d'habiles combinaisons de formes d'ondes, des milliers de sonorités totalement différentes !

**Le Sound Canvas de Roland intègre la nouvelle norme GS. Nivellement par le bas ?**

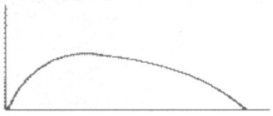
## SYNTHÈSE PRIEZ POUR NOUS !

Pour être le plus complet possible et en espérant ne pas me mettre définitivement à dos le dernier carré de mes fidèles, je me dois de vous convier à une petite excursion salutaire dans le monde des principales synthèses du Marché.
La première forme de synthèse, nous venons de le voir, met en oeuvre essentiellement un oscillateur dont on modifie l'onde au moyen de filtres. Cette synthèse est dite "*soustractive*" puisque l'onde y est altérée par le filtre.
Nous avons vu également que, plus récemment, on en est arrivé à mixer plusieurs formes d'ondes, ayant chacune sa propre enveloppe, afin d'obtenir des sonorités encore plus riches. Cette technique forme une seconde école, dite "*additive*".
La dynamique du Marché alliée à la baisse du prix des composants a permis aux constructeurs de proposer, ces dernières années, des machines de plus en plus puissantes, de plus en plus évoluées, mettant en oeuvre, notamment, la technologie numérique qui apporte, outre une très grande qualité technique et sonore, une flexibilité remarquable.
**Yamaha**, avec son fameux *DX7*, a ainsi proposé en son temps une nouvelle forme de synthèse, dite **FM** (*Frequence Modulation*), qui se particularise par le fait qu'on met en oeuvre ici pas moins de six groupes de **VCO** / **VCF** / **VCA** numériques (appelés "*opérateurs*") lesquels peuvent très facilement se moduler les uns les autres et produire alors des sonorités d'une richesse et d'un réalisme tels qu'ils sont restés longtemps une référence.
**Roland**, de son côté, a proposé la synthèse **LA** (*Linear Arithmetic*) qui met, elle, en oeuvre des générateurs numériques **et**, ce qui est nouveau, des échantillons **PCM**.
Les sons sont donc produits soit par synthèse pure, je dirai "traditionnelle" (même si elle met en oeuvre des composants numériques et non plus purement électroniques), soit consistent en des échantillons bruts, soit encore, et la trouvaille est là, en combinant les deux sources au moyen de segments appelés "*partiels*" :

**Enveloppe pour piano**



**Enveloppe pour cordes**



J'utilise pour l'*Attaque* un échantillon de piano, puis ensuite un mixe d'ondes carrée/dent de scie et je finis, puisque je suis de bonne humeur aujourd'hui, en *Release* "*ElecGuitar*" AVEC effet *vibrato* en ping-pong gauche/droite...
*Cool, euh, j'veux dire...* comme dirait l'ami **Rachid** !
Cette technique a la particularité de contourner habilement le problème du prix de stockage des échantillons car on ne conserve ici que de très petits extraits d'échantillons (comme des *Attaques* ou des *sustain)* qui pourront être mis en boucles extrêmement courtes sans perte de qualité - numérique oblige ! -, le "corps du son" en lui-même étant tout simplement un produit de synthèse !
Maintenant, les techniques se sont encore affinées et les sons actuels atteignent une froide perfection.
Est-ce donc vraiment un hasard si, ces derniers temps, certains constructeurs proposent à nouveau des synthés analogiques ? En tout cas, moi qui suis un inconditionnel (je viens de craquer pour un bon vieux *K1r* !), ce n'est pas moi qui vais critiquer...

Le mois prochain, nous nous pencherons sur un autre aspect - et non des moindres ! - de notre petit monde musical : l'**amplification**.

**Antoine Occhipinti** ■

OLDIES
BUT
GOODIES

# ROLAND MT-32

Multi Timbre Sound Module

***Tous les mois, je vous propose de découvrir dans cette rubrique un petit banc d'essai consacré à des matériels déjà anciens, et donc disponibles seulement sur le marché de l'occasion, souvent à des prix très attractifs, mais qui constituent malgré tout encore un investissement intéressant.***

S'il est un synthé qui aura fait rêver tout une génération de musiciens *MIDI*, c'est bien le **MT-32** : pour la première fois, sous un encombrement très réduit, un module sonore proposait pas moins de 128 instruments de très bonne qualité avec une polyphonie de 32 voix !
Même si, compte tenu de la technologie à base de *Partiels* utilisée ici (voir ***le Coin des Débutants*** de ce mois-ci), cette belle polyphonie n'est finalement que très théorique.
Sans doute l'un des tout premiers à utiliser des oscillateurs numériques associés à des sons digitalisés (**PCM**), ce petit appareil aura été sans doute l'un des plus appréciés compagnons de nuit des musiciens sur ordinateurs car ce qui l'a rendu si populaire dans le monde de l'informatique musicale alors balbutiante, c'est qu'il était de fait, dédié aux stations personnelles, essentiellement sur plate-forme **Atari**, il faut le dire, notre machine ayant à cette époque, un gros retard côté *MIDI*...

**Le MT-32, premier expandeur réellement orienté informatique musicale.**

## MT 32 VOIX

Bref, vous pourrez trouver dans le domaine public et même dans le commerce une multitude de *MidiFiles* paramétrés pour cet appareil et, à l'écoute de ces morceaux, on constate que le résultat était vraiment à la hauteur ! Dans certains cas même, ces petites merveilles d'ingéniosité peuvent rivaliser avec des réalisations beaucoup plus récentes !
On pourra déplorer la nécessité d'un adaptateur secteur vraiment peu pratique, surtout si vous avez déjà des appareils utilisant ce type d'alimentation : bonjour l'usine à gaz derrière votre rack !
Côté positif, même si les sons contenus dans la bête ne sont plus de la toute première originalité, on pourra cependant remarquer une belle collection de claviers (certains pianos électriques sont quand même du plus haut intérêt !), un *drumkit* très sympa, paramétrable spatialement (15 pas entre *Left* et *Right*), pas moins de 8 basses électriques, dont 2 *slappées* et 2 *fretless*, auxquelles il convient d'ajouter 4 *synthbass* grassouillets à souhait !
Ajoutez à cela que vous pouvez régler un effet de *reverb* assez convaincant et vous comprendrez que ce n'est pas pour rien que Monsieur **Roland** (pas si bête !) a conservé cette riche idée pour créer sa gamme "*D*" qui utilise même sans complexe nombre de sons originaux du ***MT-32*** !
La cote de ce petit monstre se situe, selon la formule traditionnelle "*suivant l'état*", aux environs de 1 500/2 000 F vous auriez donc bien tort de vous en priver.

Le mois prochain, nous nous intéresserons à un autre valeureux ancêtre, j'ai nommé l'incontournable **Kawai** *K1r* !

**Antoine Occhipinti** ■

### Erratum

À la suite de ma chronique du mois dernier qui était consacrée aux multipistes de la série *Portastudio 424* et *464* de marque **Tascam**, plusieurs revendeurs m'ont appelé pour me signaler que ces appareils étaient encore malgré tout disponibles dans le Marché du neuf.
Dont acte.

**A. O.**

### MUSIC NEWS

◆ **STORM** annonce la disponibilité de deux bien intéressants *upgrades* :
- La carte **E-Mu Proteus One Stop Music Shop** intègre dorénavant l'interface *MIDI* **Triple Play Plus** ainsi qu'une nouvelle version du *soft*.
- **Bars & Pipes Professional V 2.5** avec, notamment (c'est le cas de le dire !), des capacités de gestion de partition améliorées.
Mais que reste-t-il aux grandes, je vous le demande, mon bon monsieur ?

◆ **BOSS**, marque bien connue pour la qualité de ses boîtes à rhythme propose un nouvel engin étonnant : la **DR-5** ***Dr Rhythm Section*** qui, non seulement contient des sons de percussion (48 *Drumkits* de 33 instruments = 256 sons !) mais également, ce qui est nouveau pour ce type d'engin, des sons de piano, basses, cordes et guitares *distorted*... Une prise "*guitar in*" dédie de fait la chose aux guitaristes. Cerise sur le gâteau la bête vous offre en prime (elle ne coûte que 3 500F TTC) un système de *Pitch-to-Midi* (convertisseur audio-*Midi*)...

◆ **YAMAHA** présente le **CBX K3**, un nouveau clavier-maître 49 touches pour votre *Home Midi Studio*. Si vous n'êtes pas encore équipé, c'est le bon moment car, pour 2 300 F TTC, vous aurez, en plus, 128 sons d'assez bonne qualité (attention, si vous avez déjà un appreil à la norme *GM*, double emploi)...

◆ **4 300 F TTC,** c'est ce qu'il vous faudra débourser si vous voulez accéder aux étonnantes possibilités de la nouvelle boîte à effets de la société **LEXICON** et baptisée *Vortex*. Outre le fait qu'elle soit réellement stéréo (deux sets de composants totalement indépendants), elle vous ouvre la voie royale de la nouvelle technologie à la mode, celle du *Morphing*... Tiens, si vous voulez briller dans les salons, utilisez plutôt le terme officiel, à savoir : "*Processeur d'Effet Numérique à Interpolation*" ce qui fait quand même plus classe, non ?

**Tonton Antoine** ■

# SPÉCIAL ANIMATION

***Après nous être intéressés à l'animation de divers systèmes mécaniques, nous allons maintenant commencer une nouvelle série d'articles consacrés exclusivement à l'animation de personnages. Mon but n'est pas de vous apprendre à dessiner mais il est nécessaire que vous appreniez certaines règles de dessin et d' animation qui pourront tout aussi bien vous servir en 2D qu'en 3D, d'ailleurs.***

Avant d'animer un personnage, il faut tout d'abord déterminer ses proportions.
Dessiner son squelette grâce à des formes simples comme des sphères vous donnera un aperçu des différentes parties du corps.
Les premières proportions à connaître sont celles de l'homme, vous vous en doutez. Inutile de préciser que, lorsque vous aurez parfaitement assimilé la structure du squelette d'un être humain, vous serez alors en mesure de créer toutes sortes de bestioles.
Ma grande passion, avant de découvrir l'**Amiga**, était le dessin à la main, et ceci doit être le cas de beaucoup d'entre vous. Je vous rappelle que l'Amiga est un *outil* mais que votre main est le plus formidable des outils. C'est pour cela que quelques fois, il faut mieux éteindre son Amiga, se réfugier devant une feuille de papier et dessiner, dessiner, dessiner jusqu'à ce que vous assimiliez les bases du dessin.
Tout le monde est capable de dessiner ! Certes, il y a des petits génies, et alors ? Ce n'est pas pour ça que l'on doit baisser les bras. Un personnage très simple peut être plus attachant qu'un autre plus détaillé et mieux dessiné. Il faut, en fait, trouver son style et ne pas essayer de copier ou de surpasser les autres.

## L'HUMAIN

Les *canons de proportionalité :* qu'est ce que c'est que ça ? Une arme futuriste ? Non, pas du tout, c'est en fait un système de proportions établissant le rapport harmonieux entre les différentes parties du corps et l'ensemble du corps.

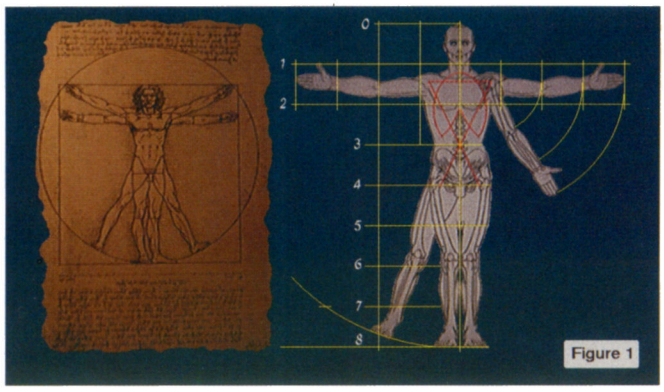


Figure 1

Le mot *canon* signifie *règle*. Ces différents systèmes ont changé tout au long de l'Histoire : il y a eu le *canon égyptien,* qui divisait le corps en 19 parties, puis celui des grecs (le *canon de Polyclete*) qui était divisé en sept parties et demies.
**Léonard de Vinci** reprit le *canon de Vitruve,* qui décompose l'homme en huit parties, et nous concocta ce fameux dessin représenté **figure 1**. Vous connaissez cette image, non ? Enfin, **Manpower**, ça ne vous dit rien ?
Et puis, pour la petite histoire, sachez que les sondes **Voyager 1** et **2** qui ont été lancées en 1977, ont emporté avec elle des dessins de ce type, représentant un couple d'êtres humains. Si des *extra-terrestes* récupèrent un jour ces sondes, ils auront ainsi une idée de nos proportions, et j'espère qu'il auront un minimum d'intelligence pour ne pas penser que nous avons quatre bras et quatre jambes. Mais qu'est-ce que je raconte ? Dès que je parle de l'espace, mon esprit s'emballe...
Bon un peu de sérieux. Le but de ce petit paragraphe est de vous faire assimiler que le corps humain doit être décomposé en huit parties :

- du haut du crâne au menton : **1ère partie**
- du menton au pectoraux : **2ème partie**
- des pectoraux au nombril : **3ème partie**
- du nombril à l'aine : **4ème partie**
- de l'aine à la moitié de la cuisse : **5ème partie**
- de la moitié de la cuisse au dessous du genou : **6ème partie**
- du dessous du genou à la moitié de la jambe : **7ème partie**
- de la moitié de la jambe au dessous du pied : **8ème partie**

La tête est également divisible en plusieurs parties (voir **figure 2**). Vous pourrez remarquer les dimensions de la main par rapport à la tête.
Nous allons à présent nous orienter vers des personnages beaucoup plus simples, du style *cartoon*. Etant plus simples à dessiner, il me semble que vous assimilerez d'autant plus facilement leur animation.
Nous reviendrons néanmoins, de temps à autre, sur la véritable anatomie d'un être humain, afin d'y retrouver nos repères.

## LA TÊTE

Pour créer une tête, vous devrez définir une forme ovoïde, qui doit caractériser votre personnage (humain ou animal). Vous devrez ensuite dessiner une ligne circulaire autour de sa tête : cette ligne doit vous servir de guide. Les yeux doivent être au-dessus de cette ligne et le nez en dessous (**figure 3**). C'est la finition du personnage qui démontrera votre talent. Je vous propose une planche d'attitudes qui pourra vous aider (**figure 4**).
Bon, maintenant, votre but c'est quand même de réaliser vos dessins avec votre programme préféré qu'est **Deluxe Paint** n'est ce pas ?
Si vous possédez un *scanner* ou un *digitaliseur*, c'est l'idéal pour importer les dessins que vous aurez réalisés sur papier, car plus d'un dessinateur perd quelque peu ses capacités lorsqu'il se retrouve avec une souris dans les mains.
Imaginez que vous désiriez faire une animation de la tête, d'une attitude à une autre attitude, sur, par exemple, 6 cadres. Deux possibilités s'offrent à vous : soit vous dessinez chaque étape à la souris, grâce à la table lumineuse (voir plus loin), soit vous réalisez cette transformation grâce au *morphing*. Il va sans dire que la première solution est la meilleure, mais je profite de cette occasion pour aborder le *morphing* sous *DPaint* car c'est une option dont nous n'avons jamais parlé.

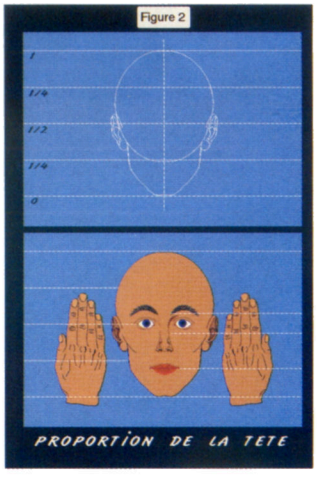


Figure 2

## LE MORPHING SOUS DPAINT

Ce n'est vraiment pas compliqué. Pour *morpher* les deux images représentées **figure 5**, il vous suffit de saisir en brosse la première image (lorsqu'il sourit) et d'aller dans le menu *Brosse/Réserve/Brosse->Réserve* (la brosse est dans ce qu'on appelle une *mémoire tampon*). Attention, je tiens à préciser que vous devez impérativement saisir votre brosse bien sur les extrémités. Maintenant, saisissez la seconde image (lorsqu'il fait la tronche) et retournez dans le menu *Brosse/Réserve/Métamorphose*. Un *requester* apparaît, vous demandant d'indiquer le nombre d'étapes intermédiaires. Donnez la valeur 6 puis *OK*. Et là, miracle, la tête se métamorphose. L'option *Brosse <-> Réserve* vous permet même d'échanger la brosse en cours et la brosse de réserve. Je précise également que vous ne pouvez pas *morpher* des brosses animées, mais que vous pouvez, par contre, métamorphoser un *cello* en un autre *cello* de votre brosse animée (c'est le *cello* en cours qui est pris en compte).

Bon, *ouais* ! C'est pas génial, génial... Vous pouvez remarquer que le *morphing* dans **Brilliance** est nettement supérieur.

Comment ça, Brilliance ? J'ose parler du concurrent direct de DPaint ? Hé ben oui ! C'est quand même un programme nettement supérieur, mais il y a une option qui n'y apparaît pas, c'est l'option *case lumineuse*. Bon, en attendant la sortie de **DPaint V** (faut vraiment pas être patient (*NDLR : Du calme ! Il sera disponible à la fin de l'année*)), regardez le *morphing* avec **Cinemorph**, c'est quand même le meilleur, même si toutes ces jolies métamorphoses ne réalisent finalement qu'un *fondu* entre deux images-clefs.

Comme je vous le disais plus haut, si vous désirez une transformation qui soit vraiment réaliste vous devrez alors dessiner chaque image à la souris, grâce à la *table lumineuse*.

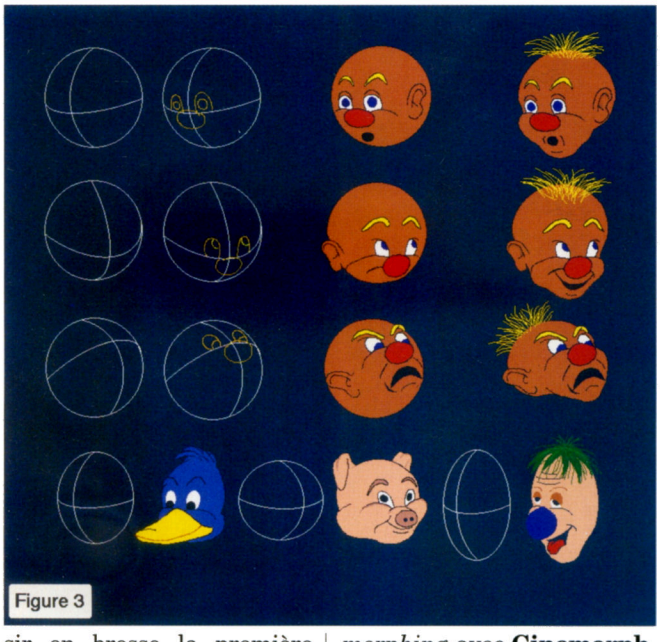


Figure 3

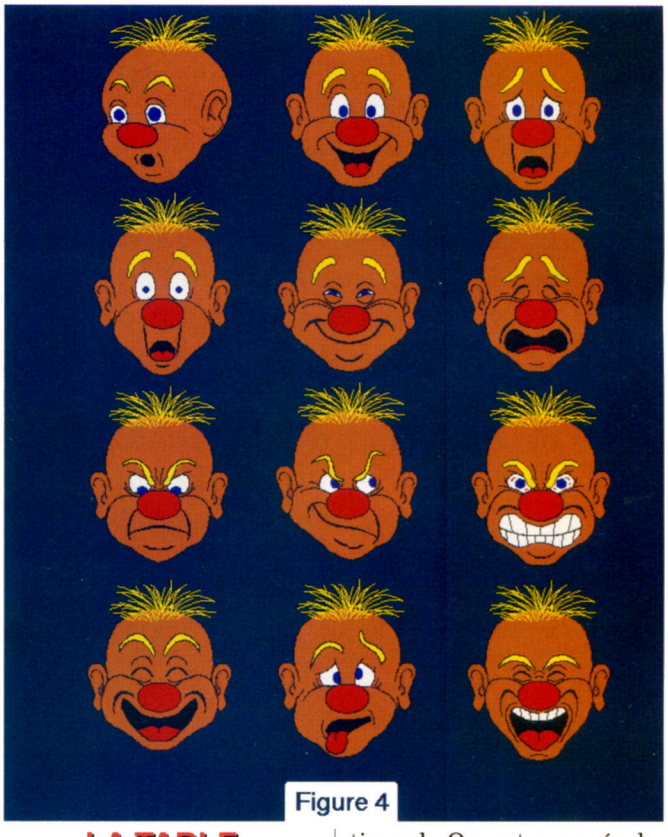


Figure 4

## LA TABLE LUMINEUSE

Cette option se trouve dans le menu *Effet* et son équivalent clavier est '*l*'. Cette option vous permet de voir en arrière plan les images précédentes ou suivantes dans votre animation. C'est un outil très puissant qui simule très bien les techniques du dessin animé traditionnel. On retrouve également cette option dans des logiciels de *3D* tel qu'**Imagine** dans le *cycle editor*. Si vous voulez réaliser des dessins animés, c'est vraiment l'outil par excellence dont vous ne pourrez plus vous passer. Parmi les options du menu, deux sont plus particulièrement utiles :

- L'option *Translucide* vous permet de voir les images précédentes ou suivantes avec une couleur plus foncée (ce qui est quand même plus pratique).
- L'option *Fusionner* vous permet de fusionner toutes les images que vous voyez à l'écran.

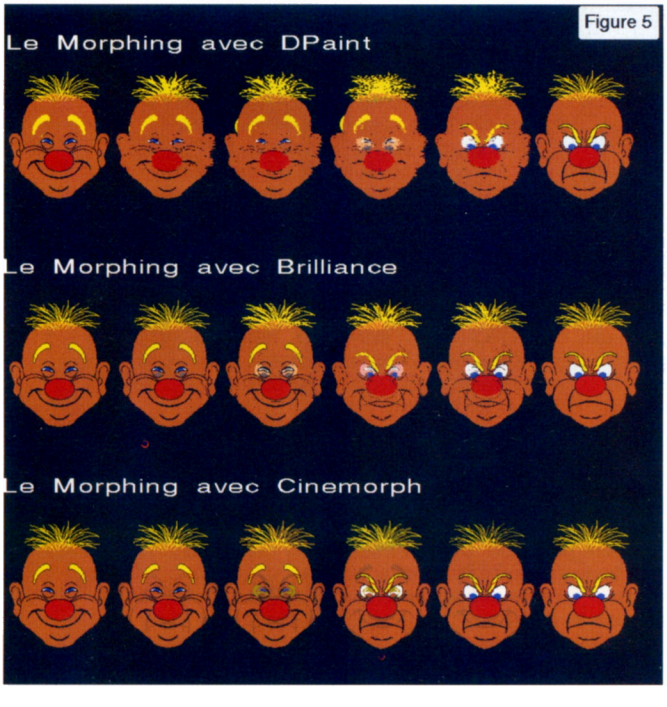



Figure 5

## COMMENT ON S'EN SERT ?

Hé bien c'est très simple ! Prenez l'exemple de notre tête qui change d'attitude...

*Remarque :* vu que nous travaillons en *Haute Def* (640 x 512), il est préférable d'avoir le maximum de vitesse au niveau de l'exécution et du rafraîchissement d'écran à cause de la table lumineuse. Pour cela, restez en 640 x 512 mais sélectionnez seulement 4 couleurs en niveaux de gris. Lorsque vous aurez terminé l'animation, vous la sauverez, changerez le for-

mat d'écran en 16 couleurs (par exemple) et la rechargerez sous 16 couleurs. Ce qui vous permettra de peindre votre personnage.
Voici maintenant comment procéder à l'animation avec la *table lumineuse*.
a/ Il faut d'abord que vous dessiniez les contours de votre personnage avec une seule couleur (*important :* le coloriage se fait quand l'animation est terminée). Déterminez six cadres, placez l'attitu-de de départ sur le cadre 1 et l'attitude d'ar-rivée sur le cadre 6. Copiez également l'attitude d'arrivée sur votre page de brouillon (**figure 6**).
b/ Activez dans le menu *Effet* la table lumineuse, l'option *translucide, 1 image, réserve*.
c/ Allez maintenant au cadre 2. C'est là que tout ce joue. En effet, vous pouvez remarquer que l'**image 1** et l'**image 6** (page de réserve) apparaissent en demi-ton.
d/ Maintenant que votre animation est terminée, vous n'avez plus qu'à colorier votre personnage.
A partir de maintenant je ne peux plus rien vous apprendre, et, grâce à cet outil surprenant, vous devez être en mesure de réaliser à la souris toutes les étapes intermédiaires.

## CONCLUSION

Nous aborderons à partir de maintenant de longues études consacrées à l'animation proprement dite. Il y a un réel manque d'information à ce niveau-là, et c'est pour cela que j'espère vous apporter un minimum de connaissances ainsi que certaines bases essentielles de dessin qui vous permettront de vous lancer corps et âme dans les joies de l'animation en 2D.

**Olivier Duval**

## LA DISQUETTE DU MOIS

Je vous propose, dans la *Disquette du Mois,* de retrouver les dessins du personnage créés dans cet article, ainsi que l'animation complète de la tête.
Pour la recevoir, envoyez tout simplement une disquette formatée ainsi qu'une enveloppe auto-adressée et timbrée à 4.40 F. N'oubliez pas de nous indiquer votre configuration Amiga (AGA ou non-AGA).
Je vous rappelle que si cette offre connaît un réel succès, cette disquette risquera d'évoluer dans son contenu et de devenir le partenaire idéal de la rubrique Infographie.

O. D.

# L'INFOGRAPHISTE DU MOIS

***Nous avons reçu une image 2D d'un système mécanique assez intéressant, réalisé toujours par Constantin Maschas. Ce dessin m'a poussé à essayer de le connaître davantage.***

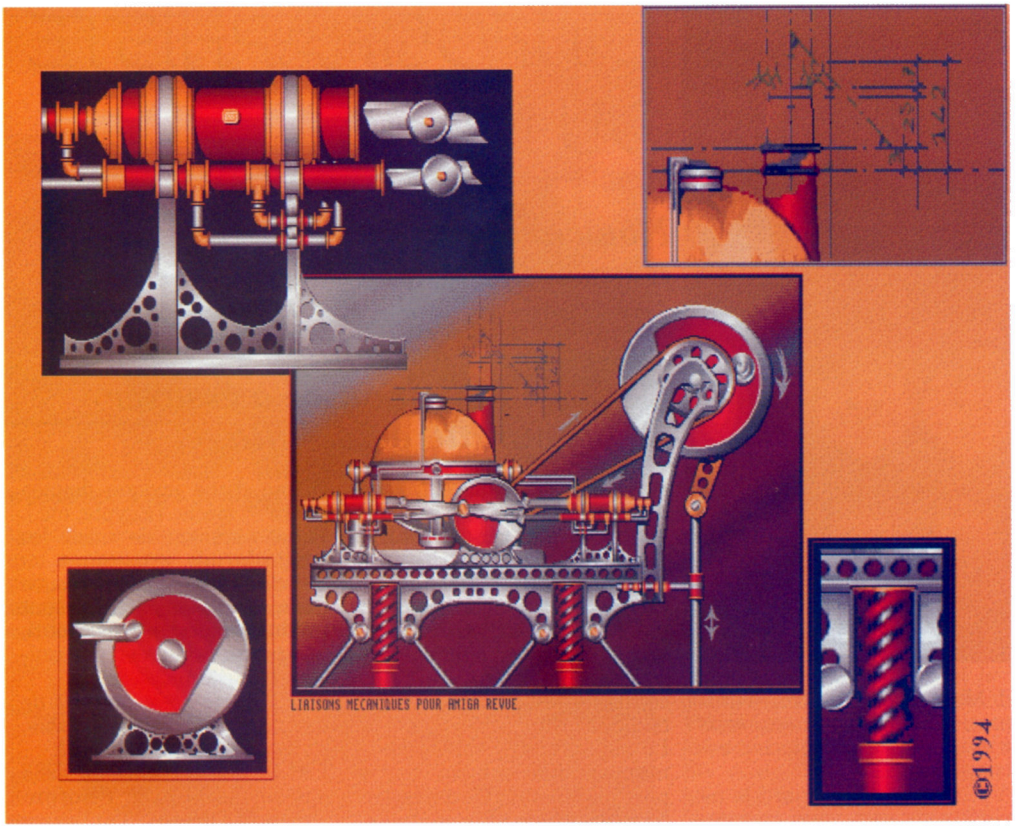
Je tiens tout d'abord à vous donner les noms des auteurs qui n'ont pas pu apparaître dans le numéro d'avril, suite à un problème de flashage.
La moto et la corvette ont été réalisées par **Régis Levie**, qui habite en région parisienne. Si vous voulez le contacter voici son numéro : 60.60. 31.02.
Le véhicule des sables et la mappemonde ont été conçus par (justement) **Constantin Maschas**, de Paris également. Son numéro et son adresse sont donnés plus loin.
Mais tout de suite, voici l'interview de Constantin. Le dessin en question se trouve sur la page suivante.

## L'INTERVIEW

***Olivier Duval :*** *Salut Constantin, dis-moi, tu t'es vraiment pris la tête pour réaliser cette machine. Peux-tu nous expliquer son fonctionnement ?*
**Constantin Maschas :** Bien sûr ! En effet, c'est une machine à vapeur dans le style du 19ème siècle, où l'aspect esthétique est aussi primordial que l'aspect fonctionnel : une cuve produit de la vapeur et la pression est amenée à deux pistons en boxeurs (face à face), lesquels transforment un mouvement alternatif en mouvement circulaire grâce à un jeu de bielles qui commande aussi l'admission de la vapeur dans les pistons. Ce mouvement est enfin transmis par une courroie à une roue.
***OD :*** *Ah ouais ! Excellent ! Dis moi, j'ai remarqué que tu aimais beaucoup le style 19ème siècle ?*
**CM :** Oui, en effet, j'adore puiser mon inspiration sur le thème d'une époque donnée (le 19ème siècle, l'Egypte, etc.). Il est amusant de saisir les particularités artistiques ou de *design* que l'on trouve dans ces époques. Elles ont produit un *design* très abouti, qui permet de créer des univers très complets.
***OD :*** *Parle-nous un peu de ton parcours en infographie, de ta technique de travail.*
**CM :** J'ai commencé en 1988 sur un A500 avec **PhotonPaint** et **DPaint.** J'ai trouvé un emploi de 88 à 89 dans une société en tant que dessinateur-projeteur, où j'ai appris le dessin industriel ainsi que la *DAO* sur *PC*. Je n'ai pas suivi de formation artistique, si ce n'est en atelier, où j'ai appris les bases du dessin d'après des modèles ainsi que les techniques du dessin traditionnel.
Je suis actuellement à la recherche d'un emploi. Le secteur des jeux m'intéresse particulièrement.
***OD :*** *Tu es surtout un "2D-iste" convaincu. Tu ne t'es jamais intéressé à la 3D ?*
**CM :** Non, ce domaine ne m'attire pas vraiment, et il faut avoir une configuration importante pour pouvoir s'y intéresser sérieusement. Je travaille sur un A1200 de base maintenant. Je réalise mes dessins sur papier, je les scanne ensuite en noir et blanc, puis je travaille la mise en page et la matière avec bien sûr DeluxePaint. Non, le *bitmap* c'est vraiment ma spécialisation.
*OD : Merci !*

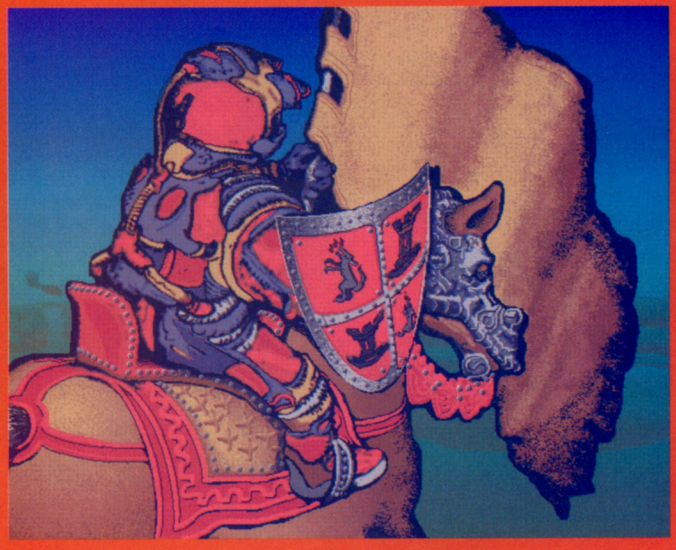
Si vous désirez contacter ce petit génie, voici ses coordonnées :

**Constantin Maschas**
40, Rue Vaneau
75007 Paris
Téléphone : 45.55.20.47




# CONCOURS INFOGRAPHISTES

Nous avons eu, la Rédaction et moi, l'idée de changer un peu le concept de cette rubrique. En effet, puisque les concours sont à l'honneur dans notre magazine, vous allez être amenés à voter pour le dessin qui vous plaît le plus sur les six qui seront dorénavant publiés ici chaque mois.
Vous devrez donc attribuer une note de 1 à 10 pour chacune des oeuvres, et celui qui remportera ce suffrage mensuel pourra alors concourir pour une Grande Finale annuelle dont le Grand Prix sera un **Moniteur Couleur Haute Résolution !**
*Quelques précisions sur les dessins :* Tout les formats d'écrans sont acceptés. Oh ! Mais je vous vois venir, vous, avec vos grands sabots... Vous allez sûrement vous dire : " *Ouais ! Si le type, y t'envoie un dessin en 1024 x 1024 en 24bits, il aura plus de chances qu'un mec qui ne peut que travailler en 320 x 256 HAM* "...
Comme nous ne pouvons pas imposer un format d'écran, vous devrez donc prendre en compte l'originalité et la bonne exploitation des couleurs pour attribuer une note, d'accord ?
Thème pour le numéro du mois d'Août (à paraître entre le 15 et le 20 Juillet) : *un chevalier sur sa monture (moyen-âge ou futuriste).*
Vous avez donc jusqu'au 5 Juillet 1994 pour nous envoyer vos oeuvres. Planchez bien et, si vous avez des remarques ou des suggestions, n'hésitez pas à nous les faire savoir.



**Olivier Duval**

## A PROPOS DE LA DISQUETTE DU MOIS

**Nous avons été littéralement submergés par les demandes concernant la disquette du mois. J'en suis ravi et cela prouve que vous portez un réel intérêt à ma rubrique.**
**Je tiens néanmoins à apporter quelques précisions : nous ne pouvons pas, pour le moment, inclure cette disquette au magazine, ce qui nous obligerait à augmenter son prix. Je vous rappelle qu'elle est destinée essentiellement aux lecteurs qui s'intéressent à ma rubrique, et donc que les autres risqueraient de ne pas trop apprécier cette initiative. Nous ne tirons aucun profit de cette disquette (n'en déplaise à certains, c'est la définition pure et simple du DP). Elle n'a pour but que de vous montrer les différentes phases puis le résultat des animations décrites dans la rubrque Infographie et de vous inciter à les réaliser vous aussi.**
**Il y a actuellement 3 Disquettes disponibles :**
**La première concerne les articles parus dans les numéros 64 et 65, la deuxième ceux du numéro 66 et la troisième, ceux du numéro 67. Pour la recevoir, vous devrez nous joindre une disquette vierge formatée ainsi qu'une enveloppe auto-adressée, convenablement affranchie (4.40 F, c'est amplement suffisant). Merci de bien nous préciser quelle(s) disquette(s) vous intéressent et si vous êtes en AGA ou non.**

## PROPOSITION INDÉCENTE ?

En rapport avec la rubrique "*Les Infographistes du Mois*" ci-contre, nous vous proposons (avec votre autorisation, bien sûr !) d'inclure les images et autres animations que vous nous envoyez de plus en plus nombreux sur non plus *la Disquette du Mois* mais ***LES** Disquette**S** du Mois* (voyez page 10), afin, je l'espère, de réussir à vous mettre en contact les uns avec les autres.

# LES COMPILS D'AMIGA REVUE

***Indispensable à tous les utilisateurs d'Amiga, classées par thèmes : Image 3D, Image 2D, Bureautique, Vidéo et Musique. Les compilations d'Amiga revue présentées en reliure spirale regroupent toutes les rubriques : Dossier, Exercices pratiques, Tests, présentation de logiciels ect. du N° 1 au N° 40 d'Amiga Revue. Un index clair vous permet de retrouver immédiatement le logiciel x ou y ou l'exercice pratique ainsi que le numéro de parution.***

## COMPIL N° 1 IMAGE 3D


**LES DOSSIERS DE L'IMAGE 3-D**

| | |
|---|---|
| Images : Amiga/VGA la synthèse | AR 21 |
| De la 3D aux stations graphiques | AR 10 |
| Par ici la sortie | AR 30 |
| Arexx sur image | AR 32 |
| La synthèse | AR 33 |
| Le poids des Mo, le choc des photons | AR 31 |
| Un prête pour un rendu : introduction jusqu'a... | AR 33 |
| Un prête pour un rendu : chapitre fin | AR 40 |

**EXERCICES PRATIQUES : LA MODÉLISATION**

| | |
|---|---|
| Tirez la chasse | AR 31 |
| Amiga 2000 : l'odysse de l'espace | AR 32 |
| Garçon ! | AR 33 |
| Le grand bleu | AR 34 |
| Tournez manège | AR 35 |
| La petite reine | AR 36 |
| La montre aux trousse | AR 37 |
| Le grand large | AR 38 |
| Le faucheur de marguerites | AR 39 |
| Ma cabane au canada | AR 40 |

**LES LOGICIELS 3D**

| | |
|---|---|
| 3ème dimension sur Amiga | AR 11 |
| Sculpt Animate 3D | AR 05 |
| Sculpt Animate 4D | AR 11 |
| Brush 4D | AR 28 |
| L'environnement Sculpt se porte bien | AR 32 |
| Niouzes 3D | AR 32 |
| Visite en avant première | AR 28 |
| DKB Trace : la perle du dompub | AR 30 |
| Les mondes virtuels de Vista | AR 28 |
| Videoscape 2.0 | AR 07 |
| CAO 3D | AR 02 |
| Design 3D | AR 10 |
| Modeler 3D | AR 13 |
| Volumm 4D | AR 25 |
| 3D Professional | AR 27 |
| 3D Professional 2.0 | AR 33 |
| Real 3D | AR 33 |
| 3D Tools : Prise, main | AR 34 |
| 3D Construction | AR 36 |

**EXERCICES PRATIQUE : L'ANIMATION**

| | |
|---|---|
| Ca me fait tournez la terre : chapitre 1 jusqu'a... | AR 32 |
| Ca me fait tournez la terre : chapitre 5 | AR 38 |
| N'oublier pas Animation Station | AR 34 |


## COMPIL N° 2 IMAGE 2D


**LES LOGICIELS 2D**

| | |
|---|---|
| Deluxe paint II | AR 01 |
| Deluxe paint : le must | AR 03 |
| Deluxe paint III | AR 12 |
| Deluxe paint IV | AR 38 |
| Deluxe paint IV : la couleur. | AR 39 |
| Photon paint | AR 04 |
| Digipaint | AR 06 |
| Digipaint 3 | AR 15 |
| Photon paint 2.0 | AR 15 |
| Spectracolor Ham-e | AR 40 |

**L'ANIMATION 2D**

| | |
|---|---|
| Deluxe vidéo | AR 01 |
| Deluxe vidéo III | AR 21 |
| The director | AR 07 |
| Amiganime | AR 07 |
| Animagic | AR 14 |
| Elan performer 2.0 | AR 30 |

**LES LOGICIELS DE TRAITEMENT D'IMAGES**

| | |
|---|---|
| Imaglink | AR 22 |
| Mixator | AR 24 |
| Adpro | AR 36 |
| Digi-view 4.0 | AR 23 |
| Vidi amiga | AR 24 |
| La numérisation | AR 40 |
| Ham-e | AR 37 |

**EXERCICES PRATIQUES 2D**

| | |
|---|---|
| Devoirs de rentrée | AR 26 |
| Créer notre logo | AR 31 |
| Waouh ! la pin-up | AR 38 |
| C'est la fête ! | AR 39 |
| De la 3D en 2D | AR 40 |

**LES LOGICIELS PROFESSIONELS**

| | |
|---|---|
| Aegis draw 2000 | AR 09 |
| Professional Draw | AR 12 |
| Ultradesign | AR 30 |
| Designworks | AR 40 |


## COMPIL N° 3 BUREAUTIQUE


**IPROFESSIONAL PAGE**

| | |
|---|---|
| La pao en couleur | AR 05 |
| La mise en page | AR 27 |
| Realisation d'une page | AR 28 |
| Tableauter avec propage | AR 29 |
| La quadrichromie | AR 30 |
| Les sorties postscript | AR 31 |

**MAXIPLAN**

| | |
|---|---|
| Le tableur qui execel | AR 22 |
| Le calcul d'un emprunt | AR 31 |
| Mis en graph | AR 33 |
| La base de donnees N°1 | AR 33 |
| La base de donnees N°2 | AR 34 |
| Les macros au menu | AR 35 |
| Programmer les macros | AR 36 |

**LA TYPOGRAPHIE**

| | |
|---|---|
| La typographie de A à Z N°1 | AR 27 |
| La typographie de A à Z N°2 | AR 28 |
| La typographie de A à Z N°3 | AR 29 |

**SUPERBASE**

| | |
|---|---|
| Superbase professional | AR 05 |
| Superbase pro III | AR 13 |
| Les supe-bases de donnees | AR 36 |
| Superbase sur disque dur | AR 37 |
| Superbase suite et fin | AR 38 |

**PUBLISHING PARTNER MASTER**

| | |
|---|---|
| Pagestream V 1.5 | AR 12 |
| PPM : Demo minute | AR 30 |
| PPM : Creez notre logo | AR 31 |
| PPM 2.1 : L'âge de raison | AR 38 |

**BUDGET**

| | |
|---|---|
| Personnal finance manager | AR 31 |
| Homanager | AR 39 |

**LE STRAITEMENTS DE TEXTES**

| | |
|---|---|
| Prowrite | AR 03 |
| Wordperfect | AR 04 |
| Excellence | AR 10 |
| Kingwords 2.0 | AR 14 |
| Wordworth | AR 36 |
| Pagesetter II | AR 39 |


## COMPIL N° 4 VIDEO


**LES DOSSIERS DE LA VIDÉO**

| | |
|---|---|
| Imagination | AR 02 |
| Amiga vidéo premier ! Cinéastes, vidéastes | AR 08 |
| Vao ou la vidéo Assistée par ordinateur | AR 39 |
| Un amiga et un Magétoscope Est-ce | |
| Suffisant pour cartooner ? | AR 40 |

**LES LOGICIELS ET HARDWARE VIDÉO**

| | |
|---|---|
| Vidéo généric master | AR 12 |
| Vidéo et débats | AR 16 |
| L'incrustation | AR 19 |
| Table de Montage vidéopilot V3i | AR 19 |
| Ca acrtoon : le montage | AR 30 |
| Time code et infrarouge | AR 31 |
| Ca cartoon : That's old folks | AR 31 |
| Vidéo master : le maître ? | AR 32 |
| Scala, il est terrible ! | AR 37 |
| Le ta ndem infernal | AR 37 |


## COMPIL N° 5 MUSIQUE


**DOSSIER MUSIQUE**

| | |
|---|---|
| Son amiga : le big bang | AR 03 |
| Sound FX V 1.3 1988 Linel | AR 08 |
| Sound FX V 1.3 : L'art et la manière | AR 09 |
| Aegis audiomaster | AR 10 |
| Le soundtracker 2.4 | AR 23 |
| Musique : le sampling | AR 33 |
| Home sweet home | AR 35 |
| Bars and pipes | AR 36 |
| L'éducation musicale | AR 36 |
| Les démon de midi | AR 36 |
| Le son c'est bon | AR 37 |
| La musique en herbe | AR 39 |
| La même longueur d'onde | AR 39 |

**LES LOGICIELS ET HARDWARES**

| | |
|---|---|
| Et midi transport | AR 26 |
| Pro 24 sur amiga | AR 27 |
| Sound tracker | AR 31 |
| Music-master | AR 32 |
| Le maitre de musique | AR 37 |
| Protracker 1.1 B | AR 38 |
| Les éditeurs de sons | AR 38 |

**LES LOGICIELS ET HARDWARES**

| | |
|---|---|
| Les composeurs musicaux | AR 02 |
| Tirbo drummer | AR 02 |
| Musiquons sans remords | AR 12 |
| Studio 24 | AR 13 |
| Real time sound processor | AR 17 |
| Musique, musique ! | AR 22 |
| Perfect sound 3.0 | AR 25 |
| Master tracks pro | |


**BON DE COMMANDE - AMIGA REVUE, Service VPC, 13, rue de Paris, 92100 Boulogne-Billancourt**

Je désire recevoir la (les) Compil(s) d'**Amiga Revue** *(je prévois trois à quatre semaines de livraison)* :

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| ☐ Compil N°1 | Image 3D | 180 pages | Prix : 250 F | x ..... Expl |
| ☐ Compil N°2 | Image 2D | 110 pages | Prix : 150 F | x ..... Expl |
| ☐ Compil N°3 | Bureautique | 80 pages | Prix : 150 F | x ..... Expl |
| ☐ Compil N°4 | Vidéo | 60 pages | Prix : 150 F | x ..... Expl |
| ☐ Compil N°5 | Musique | 80 pages | Prix : 150 F | x ..... Expl |

Cochez le(s) numéro(s) demandé(s)
**Frais d'envoi forfaitaire France** : 25 F.
**Dom Tom et étranger :** 45 F.

**Nom :** ..... **Prénom :** .....

**Adresse :** .....

**Code Postal :** ..... **Ville :** ..... **Pays :** .....

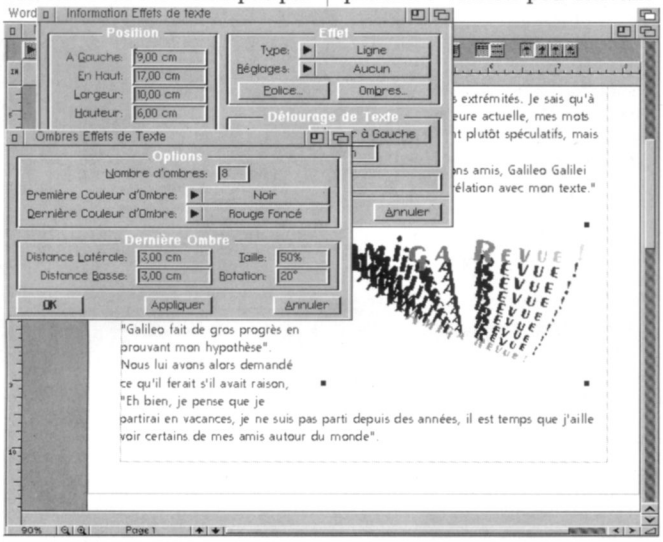
*Ci-joint un chèque de ..... F libellé à l'odre d'**AmRev** pour les envois en France (mandat international pour l'étranger).*

# WORDWORTH 3 : LA ROLLS DES TRAITEMENTS DE TEXTE ?

***Il s'en est écoulé du temps, depuis la première version de WordWorth... Aujourd'hui, la société MAD s'apprête à commercialiser la troisième version en français de ce logiciel promis à un brillant avenir.***

D'autant plus que ***Final Writer,*** le successeur de ***Final Copy II*** dont nous vous avons déjà plusieurs fois dit tout le bien qu'on en pensait, ne sera finalement pas distribué en France. Tout du moins pas par des voies officielles, puisque **Softwood,** son éditeur, n'a pas jugé nécessaire d'en sortir une version française. *Ach ! L'impérialisme américain...*

***Wodthworth,*** on connaît : une première version peu convaincante (son principal attrait était alors une interface graphique... *heu...* attrayante) et une seconde version qui apportait une foultitude d'améliorations, à tel point qu'elle fut choisie par **Commodore UK** pour faire partie d'un bundle **Amiga.** Mais franchement, ce n'était pas encore tout-à-fait ça. La troisième version va-t-elle enfin consacrer le bébé de **Digita International** ?



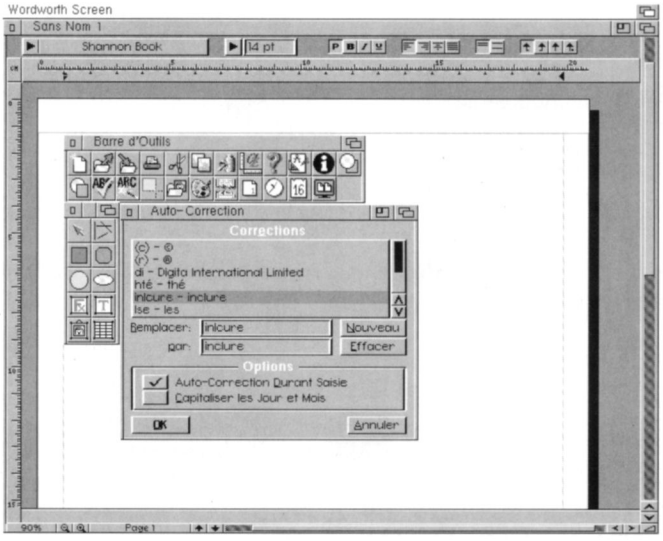

***Boudiou !*** **Ca fait de l'effet, vot' truc, là !**

## BEN OUI !

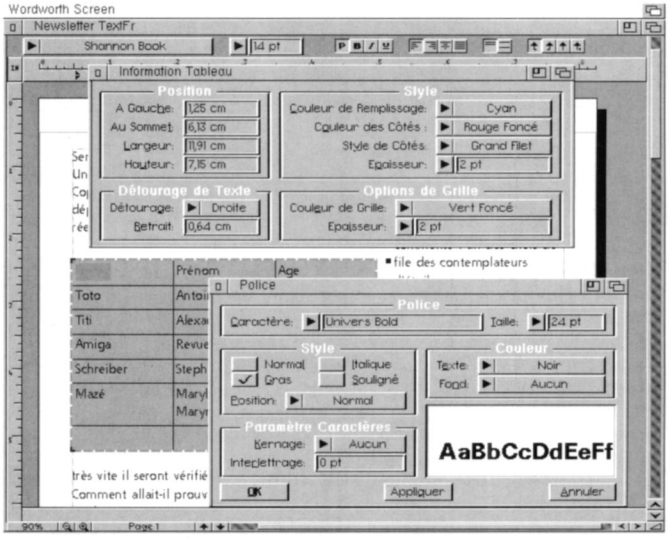
Et je le dis tout net... Les programmeurs se sont nettement inspirés de ce qui se fait de mieux dans le monde *PC* (***Word 6*** de **Microsoft**, bien sûr, mais aussi ***AmiPro*** de **Lotus**) pour apporter à l'**Amiga** un traitement de texte réellement digne de ce nom.

D'abord, l'interface utilisateur : entièrement remaniée, elle dispose de quelques innovations qui facilitent considérablement les opérations courantes. On remarquera, entre autres, l'apparition d'une *barre d'icônes flottante* totalement redéfinissable et offrant autant de raccourcis aux fonctions des menus, ainsi que d'une *palette d'outils*, flottante elle aussi. Du point de vue du confort, des listes déroulantes *"à la Windows"* ont été créées, qui permettent de choisir rapidement une option parmi plusieurs (police, taille du texte, etc.). Des boutons ont été ajoutés dans les bords des fenêtres, qui permettent de régler la taille du *zoom* variable et de se promener de page en page. Une aide contextuelle a également été implémentée, au format *AmigaGuide,* le format standard des fichiers d'aide de l'**Amiga,** dérivé de l'hyper-texte.

Mais évidemment, les plus gros efforts ont été faits sur la fonctionnalité du logiciel. Beaucoup plus puissant qu'avant, **Wordworth 3** intègre dorénavant des outils de dessin vectoriel certes simples, mais très pratiques pour illustrer rapidement un courrier, par exemple avec un logo. Il sait également créer des effets spéciaux sur le texte : rotation, ombrage, déformations en tous genres sont au rendez-vous. La méthode retenue par **Digita** pour créer de tels effets peut surprendre au premier abord, mais on s'aperçoit rapidement des avantages qu'elle procure : elle consiste à déterminer, grâce à un outil dédié, une boîte dans laquelle les effets auront lieu. Une fois les effets établis, la boîte est alors traitée exactement de la même manière qu'une image qu'on aurait importée dans le document : elle peut être habillée par le texte, déplacée, agrandie, tournée, voire supprimée... Son contenu reste bien entendu totalement modifiable.




**La correction est automatique et en temps réel durant la saisie.**




**Des tableaux ! Des tableaux ! Des tableaux !**

Pour en terminer avec les effets de texte (une description détaillée demanderait beaucoup plus que ces deux pages...), plusieurs sont inclus dans ***Wordworth,*** qui donnent des résultats parfois surprenants. Par contre, il est malheureusement impossible de sauvegarder ceux que l'on a soi-même créés, pour les ré-utiliser ultérieurement dans un autre document. A noter que ***Wordworth 3*** gère maintenant un système de feuilles de styles, pas encore aussi développé que ceux que l'on peut trouver sur d'autres plates-formes, mais c'est un (bon) début.

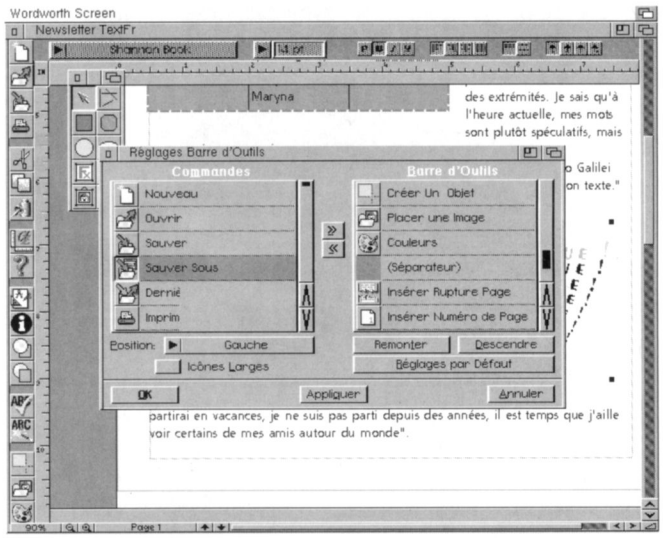
## DES TABLEAUX !

Depuis que le Monde est Monde et l'Amiga, Amiga, j'attendais fébrilement un traitement de texte qui me permette de réaliser de *zoulis* tableaux, avec un nombre de lignes et de colonnes variable, qui grandirait automatiquement au fur et à mesure que j'y ajouterais du texte... Le croirez-vous ? Avec ***Wordworth 3,*** je l'ai trouvé ! Ou presque, car, encore une fois, l'implémentation est surprenante : pour ***Wordworth,*** un tableau n'est rien d'autre qu'un de ces effets de texte dont je vous ai parlé plus haut. Avantage : le tableau est totalement indépendant du texte (il peut le chasser, être facilement déplacé ou tourné...). Inconvénient : le tableau est totalement indépendant du texte (si j'insère ou supprime du texte avant le tableau, celui-ci ne suit pas automatiquement le mouvement, ce qui peut-être embêtant si je veux positionner mon tableau par rapport à un paragraphe précis). M'enfin, comme on dit : *à cheval donné, on ne regarde pas la monture,* donc ne nous plaignons pas, c'est déjà extraordinaire de pouvoir faire de vrais tableaux (si, si) !

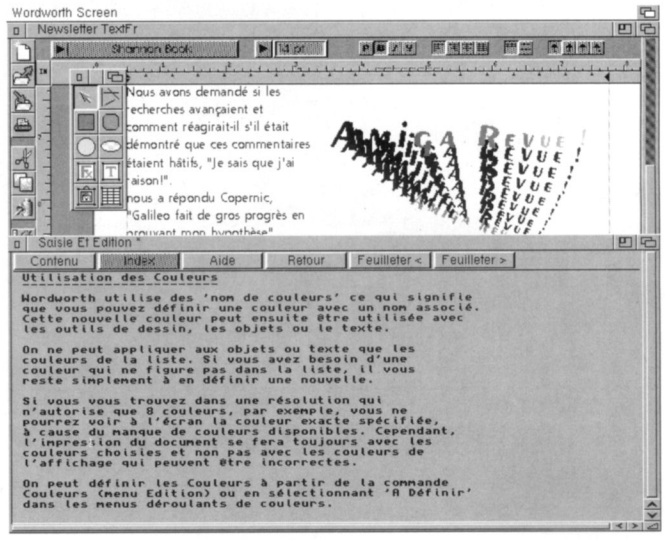
## ET ENCORE...

En vrac, on pourra noter plusieurs autres fonctions très utiles, comme la possibilité de mettre un objet (effet de texte, image...) à cheval sur deux pages, la correction automatique et en temps réel du texte (avec une option très sympathique, qui vaut la peine que l'on s'arrête dessus quelques instants : si, comme moi, vous êtes dyslexique du clavier, c'est-à-dire si vous avez tendance à inverser des lettres, ***Wordworth*** peut palier à ce défaut ; il suffit de lui indiquer les fautes que vous effectuez le plus souvent, et hop ! Il les corrige automatiquement au fur et à mesure que vous écrivez), ou encore l'import de documents en provenance d'autres plates-formes (et plus particulièrement de *Windows*) : ***Word, WordPerfect, WordStar,*** ou ***RTF*** (l'*IFF* de **Microsoft**).
Bref, vous l'aurez compris, ***Wordworth 3*** se positionne comme la référence des traitements de texte sur **Amiga.** Certes, ***Final Writer*** dispose de facultés similaires, mais tant que personne n'aura convaincu **Softwood** de la nécessité d'une version française, il sera hors compétition.
Rassurez-vous, c'est grâce à des *softs* comme ***Wordworth 3, PageStream 3*** ou ***LightWave,*** que l'**Amiga** a encore de bien beaux jours devant lui.

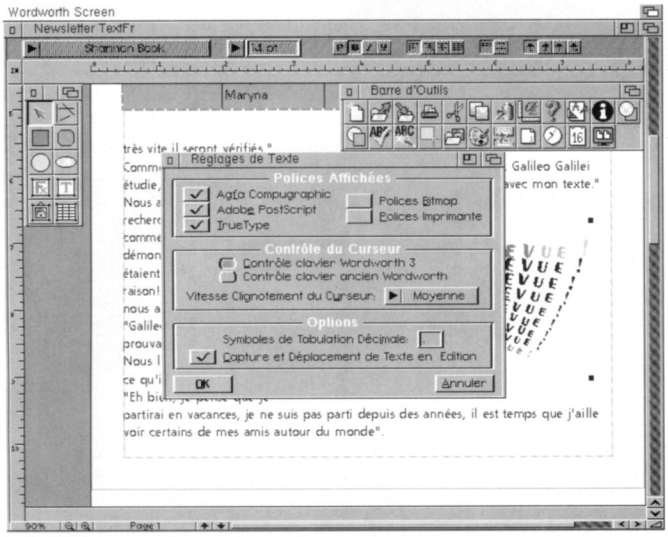
**Stephan Schreiber**



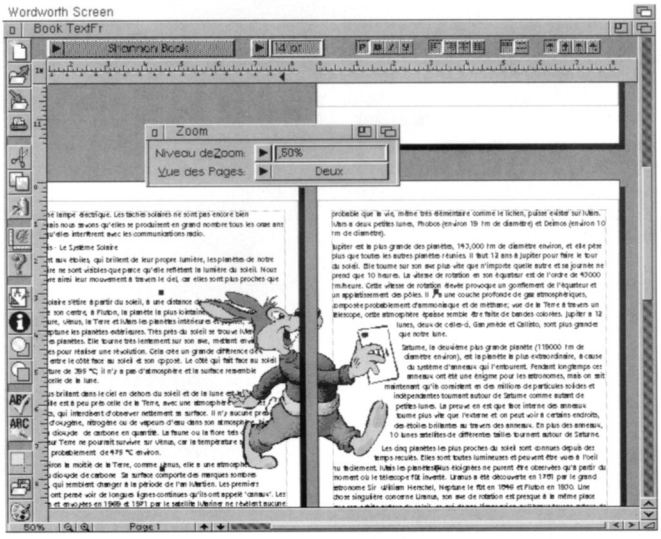

**La barre d'outils est entièrement paramétrable.**




**L'aide contextuelle au format AmigaGuide est toujours disponible.**




**Dans *Wordworth 3,* tout est réglagle. Ici, les réglages du texte.**




**Un objet peut être placé sur plusieurs pages, sans qu'il n'en manque un bout.**

# XANADU DSP 56

***Depuis longtemps, je suis convaincu de la qualité des produits de la société Xanadu, spécialisée dans le développement sur Amiga. Vous avez tous sans doute entendu parler de leur fabuleuse carte sonore ADC-16, grâce à laquelle notre machine taille de sacrées croupières aux stations Mac ou PC en matière de digitalisation 16 Bits / 44.1 KHz Pro. Un DSP manquait à notre cher Amiga ? Bougez pas : ils l'ont fait !***

*Ci-dessus :* Jean-Pierre Ragey le développeur, explique les subtilités du DSP à un Stephan Schreiber visiblement passionné.

**Bernard Deffond**, Directeur de **Xanadu**, ingénieur du son bien connu dans le milieu des musicos, à qui on devait déjà la meilleure carte de *digit* sur **Amiga**, persiste et signe avec la **DSP 56,** qui est une carte de traitement de signal numérique temps réel. Elle est équipée de ce qui se fait de mieux en matière de *DSP*, à savoir des **Motorola 56001** à *27 MHz* (si vous ne savez pas encore ce qu'est un *DSP* et surtout à quoi ça sert, je me permets de vous conseiller de vous reporter à ma rubrique *Le Coin des Débutants* parue dans le n°65).

Ces bébêtes vous permettent d'atteindre des fréquences d'échantillonnage de 50 KHz, en passant, bien entendu, par toutes les fréquences intermédiaires.

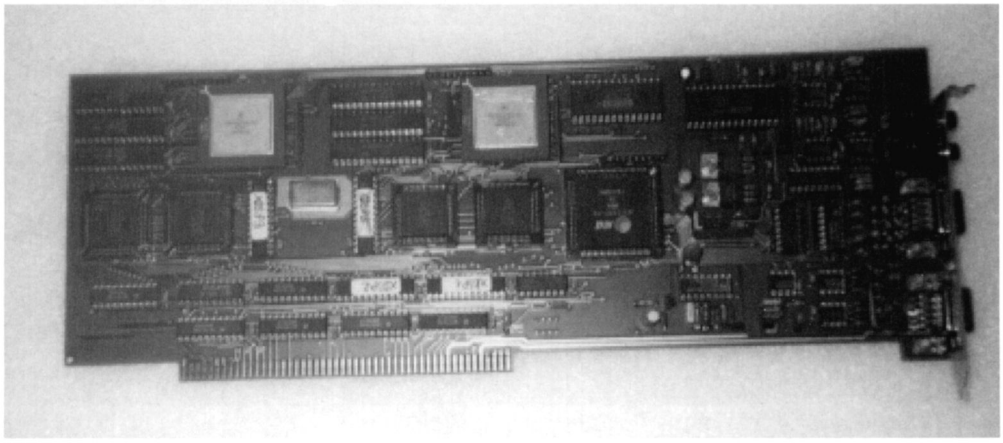
Ce bijou est piloté par un *soft* particulièrement intuitif, développé par **Jean-Pierre Ragey**, un ancien du *CNRS* : Les calculs se font sur 24 ou même 48 Bits, ce qui vous permettra, vous l'avez compris, de travailler, hé oui, en temps réel !

Les *DSP* peuvent opérer soit en parallèle (traitement stéréophonique vrai), soit indépendamment (multi-effet).

La précision de ces petites merveilles est telle que vous pourrez obtenir un phénomène de *lissage sonore*, au même titre que l'*antialiasing* efface les escaliers de vos fontes vectorielles ! Nous en reparlerons ! **A.O.**

*Ci-contre:* Bernard Deffond en plein travail.

*Ci-dessous :* L'un des premiers prototypes en état de marche de la carte DSP-56.



**XANADU**
**13, rue Ernest Renan**
**94200 Ivry-sur-Seine**
**Tél : (1) 49.60.06.66.**

# FLIPPER + DSS 3.0 : 16 BITS POUR L'AMIGA 1200 !

***M'étant rendu à Pessac pour renouer avec Franck Lafage, Directeur de CIS, un dialogue quelque peu distendu ces derniers temps, j'y ai rencontré un véritable amoureux de l'Amiga, c'est vous dire si le courant est passé entre nous !***

Bref, nous en avons profité pour faire le point sur la situation de ***Commodore*** (voir les *Brèves*), sur l'attitude parfois bien curieuse -et même parfois frileuse- des intervenants du monde Amiga, etc.

En fin d'après-midi, alors que nous nous apprêtions à nous séparer, *Franck* a craqué : connaissant mon goût pour la musique sur Amiga, il m'a emmené découvrir... le prototype du fameux ***Flipper***, la nouvelle carte de digitalisation de **GVP,** qui ouvre l'**Amiga 1200** au son *16 Bits,* et dont vous avez peut-être pu découvrir l'existence au détour d'une pub.

Du *16 Bits* sur Amiga, on connaît (*AD516* ***Sunrize*** ou *ADC 16* ***Xanadu***), mais sur un A1200, c'est une prouesse technique, croyez-moi, même si, en fait, la carte a été conçue pour fonctionner avec l'**A1230 Turbo 2,** et donc bénéficier de toute sa puissance.

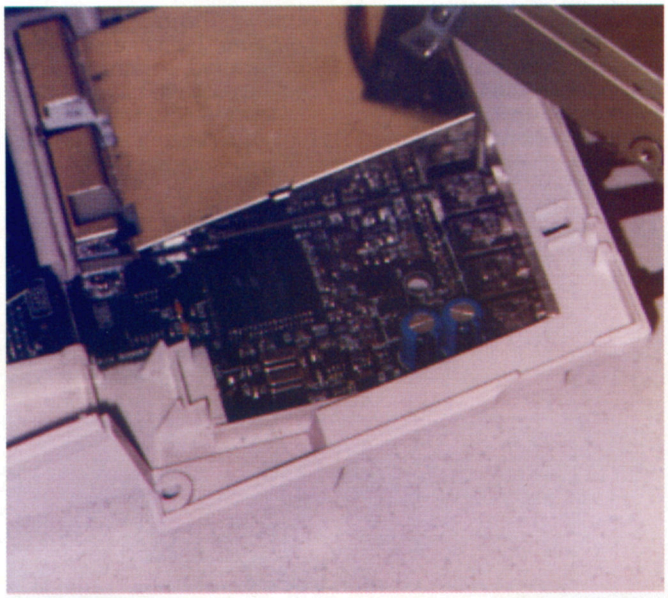
Ce que j'ai pu en voir laisse présager un produit de grande qualité : 3 entrées stéréo analogiques (1 Line, 1 Aux et 1 Aux / micro) et 1 sortie stéréo (Line out / casque) !

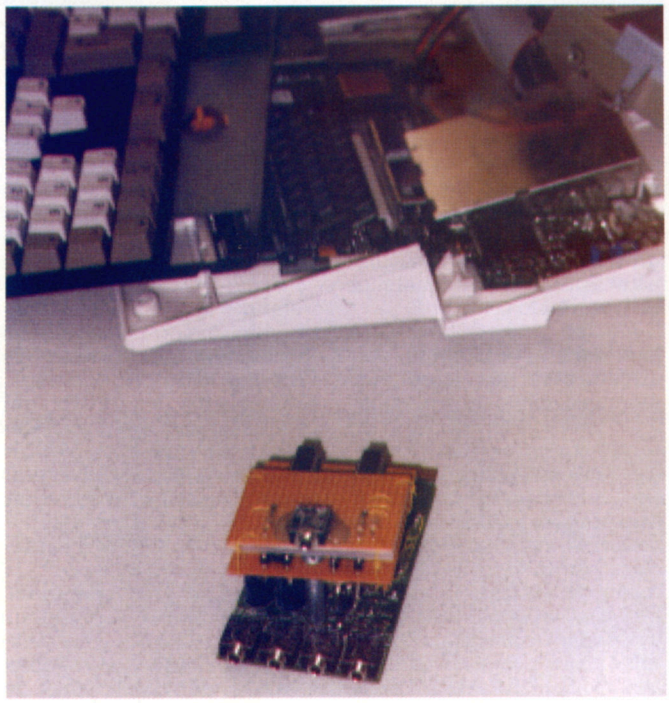
Le *soft* qui l'accompagne, baptisé pour le moment *DSS 3.0*, est en fait une nouvelle mouture de celui développé précédemment pour ***DSS+***, et, bien qu'il soit évidemment beaucoup plus puissant (il intègre notamment une section mixage bien appétissante), vous ne serez donc pas trop dépaysés en l'utilisant.

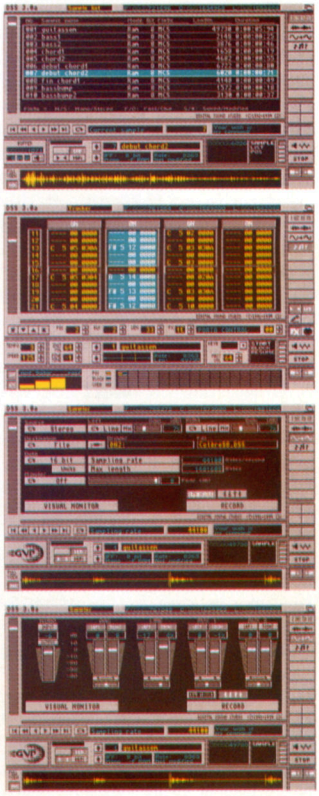
Nous ne sommes pas peu fiers de vous les dévoiler ici, en avant-première mondiale !

**A. O.**

**C.I.S.**
**14, avenue Hertz**
**Europarc - 33600 Pessac**
**Tél : (16) 57.89.11.40**







***Tout en haut :***
***Franck Lafage*** **au téléphone.**
**Un nouveau contrat pour *CIS* ?**

***Ci-dessus :***
**Quelques écrans de la nouvelle version de *DSS,* la 3.0.**

***En haut, à gauche :***
**Une version assez avancée de *Flipper,***
**à l'essai dans un A1200.**

***Ci-contre :***
**L'un des premiers prototypes de *Flipper.***
**Pas de panique, la version finale sera moins épaisse !**

# IMAGINE ALL THE PEOPLE...

***IL est arrivé ! IL est là ! On n'y croyait plus, depuis si longtemps qu'IL était annoncé ! Patrick-Marc a pris le temps de déballer le paquet, et fébrilement de le tester (pas le paquet, le logiciel !) : il a été emballé. Suivons sa découverte pas à pas, à pas feutrés, chut, il est en extase...***

C'est vrai qu'IL s'est fait attendre, ce superbe bébé d'**Impulse**. Je veux nommer ici LE logiciel de *3D* de la décennie *(roulements de tambours, caisse claire)*... L'Outil d'image de synthèse qui ouvre la voie du XXIème siècle, qui fait entrer dans les foyers la technologie la plus pointue dans le domaine de la création artistique, qui offre au poète le moyen unique d'immortaliser ses rêves, au dessinateur l'Instrument définitif pour donner corps à ses folies, au cinéaste le chef-d'oeuvre inespéré (qu'aurait fait **Spielberg** s'il l'avait connu ?), j'ai nommé (*cymbales*) : Imagine 3.0 (hymne et *standing ovation*) !

L'*Amiga* nous a offert successivement *VideoScape, Sculpt, Turbo Silver, Caligari, Imagine, Volumm, Real, Aladdin, LightWave* et j'en oublie, puis les versions *2* et *3*, et j'avoue sans scrupules que la puissance d'*Imagine*, et sa philosophie surtout, ont eu ma préférence dès le début, même lorsqu'il s'appelait *Turbo Silver* (ah ! C'était le bon vieux temps...).

Bon d'accord, tout ça c'est bien, mais quoi de neuf ? Mais tout, mon bon monsieur, tout... Ou presque. Jugez plutôt : il y a déjà l'image d'accueil du logiciel (d'accord, la qualité est limitée, -16 couleurs- mais n'oublions pas qu'elle doit tourner sur tous les Amiga), entièrement réalisée à partir de l'éditeur *Spline*. Tiens, commençons par lui.

## SPLINE EDITOR

Vous avez une collection de fontes *Postscript* (fichiers *.PFB*) dont regorge le Domaine Public) ?

Grâce au *Spline Editor* vous allez les transformer en objets *3D* par extrusion, distorsion, transformation avec des bordures en biseau, arrondies, en arètes, etc., d'un ou deux clics de souris.

*Spline Editor*, c'est un véritable jeu d'enfant.

Le *Spline Editor*, c'est le dessin vectoriel, ce sont les courbes de Béziers, appliqués à l'image de synthèse. Cet éditeur à lui seul est en mesure

**3 minutes pour modéliser cette *Stratocaster* !**

En passant par le *Detail Editor* pour les textures et les images-clés, puis par le *Stage Editor* pour l'animation et les éclairages, je vous garantis un titrage digne de concourir pour **Imagina**, en quelques heures, rendu compris !

Bon, les petites lettres, à part dans le bouillon de pot-au-feu, c'est pas votre truc, alors essayons autre chose avec le *Spline :* à partir d'un cercle et de quelques "*knots*" (ce sont les points à partir desquels se transforment les courbes), il est très facile de dessiner, par exemple, la caisse de la fameuse *Stratocaster* de ce cher Monsieur **Fender**, et puis la crosse. Pas facile a priori de construire une crosse de guitare électrique, hé bien, avec le de vous faire abandonner vos autres logiciels *3D*.

Voyez le résultat quelque part dans ces pages : trois minutes pour réaliser cette caisse de guitare avec le *Spline Editor* !

Pendant que d'aucuns, tristes sires sans cervelle, se morfondent sur l'avenir de l'*Amiga*, d'autres, géniaux, construisent les outils qui rendent pour longtemps encore notre machine préférée incontournable. Quel avenir pour l'*Amiga*? Radieux avec *Imagine*, c'est certain...

◆ Petite nouveauté intéressante par rapport à la version *2.9*, introduite dans tous les éditeurs : les menus *Display/Set zone* et *Display/ Clear zone*. Ces deux commandes permettent de calculer et d'afficher un *quick render* sur une zone d'écran de n'importe quelle taille, définie à la souris.

A part cet aspect et la fenêtre *Perspective*, communs à tous les éditeurs, le *Forms Editor* n'a pas changé fondamentalement. Mais il n'y a aucune raison de changer un outil parfaitement fonctionnel. Celui qui a comparé plusieurs logiciels pour la création de formes "*organiques*" ne me contredira pas...

## CYCLE EDITOR

Le *Cycle Editor* n'a pas changé non plus. En effet, selon les auteurs, son existence n'a été préservée que eu égard aux anciens utilisateurs, car une philosophie révolutionnaire de l'animation voit le jour avec cette version, comme nous l'allons constater tout à l'heure.

De manière assez logique, c'est le *Detail Editor* qui a le plus évolué.

## DETAIL EDITOR

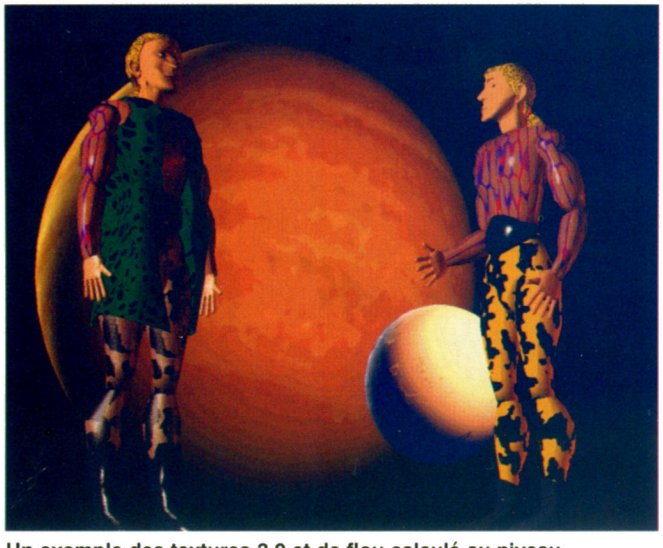
Depuis la version *2.9*, il est possible de manipuler et modifier les objets et les scènes directement dans la fenêtre ou l'écran *Perspective* (*Display/Newmode*), ce qui permet des manipulations de scènes ou d'objets en plein écran et en perspective, à la *Caligari*.

Le menu *Object* regroupe toutes les fonctions d'édition d'un objet ou groupe, tandis que le menu *Fonctions* regroupe les commandes de construction de l'objet. C'est plus fonctionnel et intuitif que dans la précédente version. Exemple: *Mold* ou *Attributes* sont des fonctions de construction d'objet, tandis que *Join* est une fonction d'édition comme *Fracture*, *Group* et *Ungroup* devenant des fonctions liées à l'état d'un objet.

◆ A propos des *Attributes*, dont le panneau a changé et présente en particulier la liste des *textures* et *brushmaps* sélectionnées, permettant de dépasser la limite de quatre *textures* et quatre *brushes* par objet. Attention, la centaine de nouvelles textures disponibles ne fonctionne qu'avec un *FPU*, type *68881*, *68882* ou *68040* complet, mais qui donc ferait aujourd'hui de l'image de synthèse sans *FPU* ?

## LE MENU « STATES » ET LES « BONES »

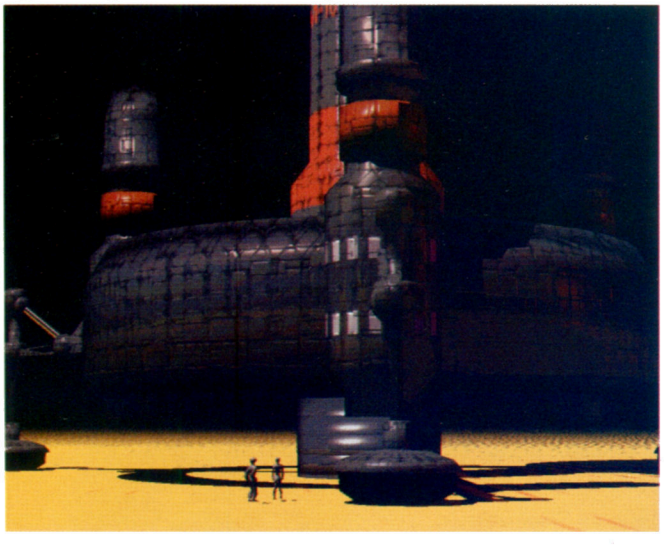
Nous voici dans la partie du logiciel qui est la raison d'être de cette version *3*, et qui améliore considérablement la technique d'animation d'*Imagine*.
Le menu *States* permet d'enregistrer sous un même fichier *'object'* différents états (dispositions) d'un objet comme les images-clés du *Cycle Editor*, mais avec des possibilités beaucoup plus étendues, permettant une animation par transformation d'objets, par "*morphing*" entre plusieurs états, voire entre plusieurs objets. La procédure en est très simple et intuitive.
Toutes ces méthodes d'animation peuvent être combinées entre elles et avec les techniques antérieures telles que l'animation cyclique et les chemins (*paths*).
Mais le plus remarquable de cette technique, c'est le fait que les *textures* ou les *mappings* sont véritablement collés aux objets et suivent tous les mouvements, de manière très réaliste.
J'ai admiré, à la lecture d'une *news* d'un confrère, à propos d'*Imagine 3.0*, la description des *bones* : "*cette fonction permet de manipuler facilement des objets en les représentant sous forme squelettique*" (sic).
*Sébastien*, as-tu réellement essayé ? Si tu as pu "*manipuler facilement*" des objets avec les *bones*, alors je n'ai rien compris au manuel (page 42 : "*At first glance it may appear difficult to use*"...).
Cela s'avère en effet d'une manipulation délicate et pas tout à fait intuitive, qui demande beaucoup de pratique.
La technique des *bones* est une procédure consistant à affecter à diverses parties contigües d'un objet dont la surface est, elle, continue (jointe), une charpente constituée d'axes dont la direction Z pointe vers le dernier élément de la chaine *(ouf !)*.



**Un exemple des textures 3.0 et de flou calculé au niveau de la caméra (profondeur de champ).**

Cette charpente, manipulée entre deux images-clés puis enregistrée sous la commande *States*, permet de créer des animations d'une fluidité et d'un réalisme impensable sur notre machine... jusqu'à ce jour (imaginez l'animation d'un serpent dont la peau s'étire ou se rétracte en suivant ses mouvements.)
Les éditeurs *Stage* et *Action* ont été grandement améliorés pour faciliter l'animation sous tous ses aspects. Citons en particulier les sources lumineuses à rayons diffus ou concentrés, règlables et représentées à l'écran.
Enfin, j'ai particulièrement apprécié le manuel. Voici un véritable outil didactique qui vous guide pas à pas à travers les modules (*editors*) dans la création d'images de synthèse, de la forme la plus simple à la structure la plus complexe, de l'image figée à l'animation la plus réaliste, de la scène la plus sage aux scénarii les plus fous. Une présentation claire et soignée, avec ce qu'il faut d'illustrations, en réponse aux justes revendications des utilisateurs depuis la version *2.0*.
Classés par thèmes plutôt que par éditeurs, les chapîtres suivent une progression logique, qui offre au lecteur un repérage facile. Une large marge permet d'attirer l'attention ou d'illustrer le propos par des annotations claires et imagées.
Exemple : *"Comment reproduire une face gauche à partir d'une face droite quand il n'y a pas de fonction mirroir ? Réponse : faire une copie de l'objet (Amiga-droit/C), sélectionner cette copie (f1), appeler le panneau de contrôle des transformations (Amiga-droit/T), cliquer le bouton 'Scale', puis, dans le cadre X, entrer -1"*.
Par chance, ce tuyau est valable aussi pour les anciennes versions. De nombreuses astuces techniques du même genre émaillent l'ouvrage, sans rompre la lecture.
◆ A ce propos, *Amiga Revue* tient à la disposition des lecteurs qui le souhaiteraient, les fameuses *Frequently Asked Questions*, mise à jour *3.0* sous forme de fichier *AmigaGuide*. En effet, les utilisateurs se posant souvent les mêmes questions, le guide *FAQ* apporte des réponses essentielles.
◆ De même, j'ai fait un fichier au format *AmigaGuide* du texte concernant les nouvelles textures, avec exemples rendus en *Hires8*, qui peut être appelé en multitâche sur le *Workbench*, à défaut d'aide en ligne dans le programme. Utile pour choisir une texture lors de la création des attributs d'un objet.

**Patrick-Marc Rousseau**

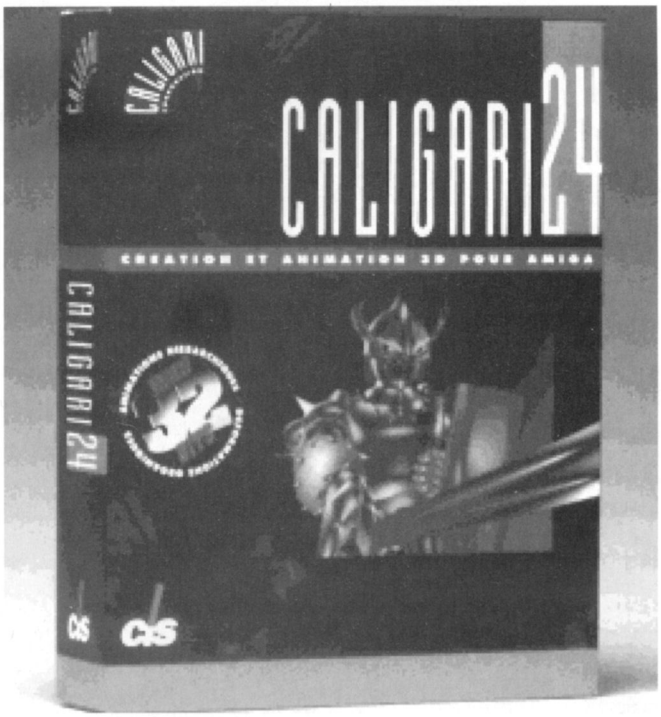


**Deux exemples de rendus avec Imagine 3.0. A gauche, une image baptisée *Astrolab*, et à droite, *Haunted House*.**

# CALIGARI 24

***Caligari 24 est de retour en France, sous la houlette de CIS. Pour l'instant, le célèbre ray-tracer n'est malheureusement pas traduit en français, seule la documentation étant disponible dans notre langue.***

Je lance **Caligari,** apparaît alors un tableau en bas de l'écran, une seule fenêtre haute résolution *overscan* avec un damier en fil de fer.
L'aspect général est bon, l'entrelacé ne gêne pas, c'est dû aux couleurs.
Aucun menu déroulant, toutes les commandes se présenteront sur ce tableau, comme dans **Brilliance**, mais ce concept est mieux réalisé dans Caligari 24.
Le programme est segmenté en deux parties : le *modeleur* et la *mise en scène - animation,* ce qui donne cinq tableaux pour le modeleur : *de base, Nav, Status, Tools et PEdit*, et quatre pour la mise en scène - animation : *Nav, Anim, Tools, et BRender,* mais les tableaux de Caligari peuvent appeler des sous-tableaux. Le programme peut superposer ses tableaux avec plusieurs combinaisons, ceci est très pratique.
Les raccourcis clavier sont présents et sont pensés pour une meilleure dextérité de la main gauche, tous ou presque sont du côté gauche du clavier et le reste au pavé numérique. **Conclusion :** une bonne ergonomie souris-tableaux-clavier (*NDLR : et ceux qui tiennent la souris de la main gauche ?*).




## LA CRÉATION D'OBJETS

Le tableau principal est toujours présent, et est la base pour pouvoir appeler tout les autres tableaux de Caligari, mais sa fonction ne s'arrête pas ici.
Voici les différentes fonctions du tableau de base : *Load* sert à importer des objets avec un choix de six formats, *Save* peut sauver des objets en trois formats différents.
A l'aide du bouton *Scène,* vous basculez dans l'autre partie de Caligari : la mise en scène et l'animation. Le bouton *Prim* offre dix-huit primitives différentes et toutes sont iconifiées sur un pavé : cliquez dans l'une des dix-huit cases et votre primitive apparaît dans l'espace 3D.

## LE TABLEAU NAV

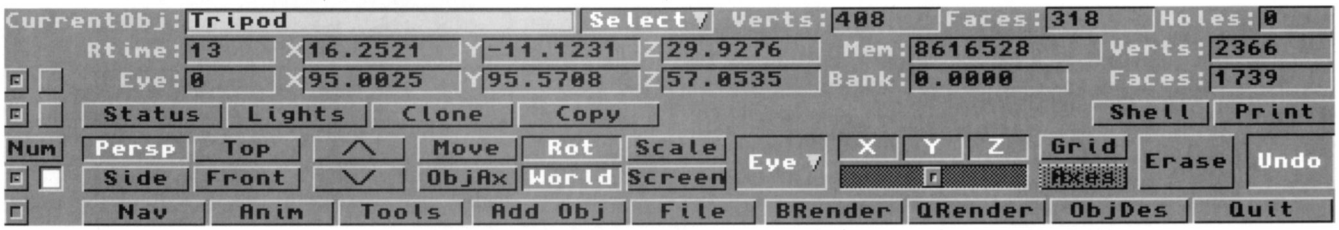
Les fonctions *Persp, Top, Side* et *Front* servent au choix de la vue 3D : en perspective ou orthogonale (à plat). Deux boutons et permettent de sélectionner les différentes parties d'un objet régi par une hiérarchie. Les outils habituels *Move, Rot* et *Scale* servent respectivement à bouger un objet, lui faire subir une rotation et changer sa taille en X, Y, Z, le tout avec la souris.
Les objets, l'univers 3D et l'écran ont un axe (repère) que vous sélectionnez avec les boutons *Objax, World* et *Screen*, ces derniers activent l'axe d'un objet, de l'univers 3D et d'un point sur l'écran. Les fonctions *Move, Rot* et *Scale* utilisent ces axes.
*Grid* pose une grille (paramètrable) sur l'ecran. *Axes* sert à modifier les axes et *Erase* efface les objets ou peut servir à annuler quelques fonctions. *Undo* annule la dernière fonction effectuée, hormis l'effacement. *Num* sert aux manipulations numériques (au clavier) et au paramétrage du style de sélection des objets souhaités (pour une meilleure ergonomie).

## LE TABLEAU STATUS

Il contient les informations sur la position des objets, de la caméra, le nombre de facettes des objets de la scène, l'inclinaison de la caméra, la mémoire disponible et quelques autres fonctions.

## LE TABLEAU TOOLS

Ici, l'on modifie les objets à l'aide de fonctions comme *Glue* pour coller des objets entre eux, avec une possibilité de création automatique d'une hiérarchie.
*Extruder* s'utilise pour transformer une figure plane en objet volumique, mais il n'y a pas d'extrusion selon une trajectoire.
*Copy* duplique un objet, tandis que *Mirror* crée le reflet d'un objet. Dans la réalité, une hémisphère posée sur une glace vous donne une sphère composée d'une partie physique (l'hémisphère) et d'une partie analogique (le reflet). Dans Caligari, la fonction *Mirror* ne donne pas une sphère, mais seulement le reflet ou la partie analogique : donc, si vouliez construire une sphère avec cette méthode, il vous faudrait créer deux hémisphères, appliquer la fonction *Mirror* sur une seule d'entre




« *L'écran principal* » de Caligari 24. C'est à partir de lui que tous les autres tableaux sont appelés.

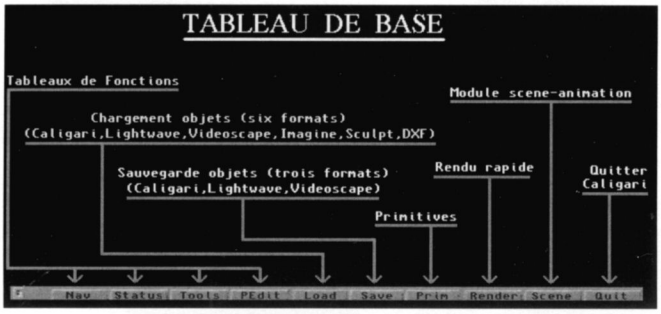
elles, puis les coller avec la fonction *Glue*.
Enfin, le bouton *Negate* inverse la direction des facettes d'un objet sélectionné.

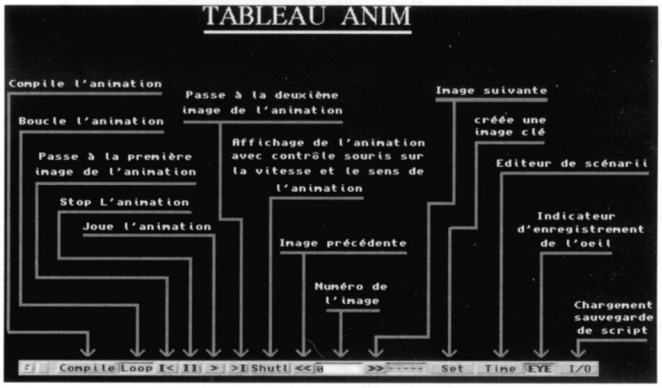
## LE TABLEAU PEDIT

Le but de ce tableau est de sélectionner et modifier des points, des segments, des facettes... et de leur faire subir des subdivisions. Par exemple, si un objet comporte 100 facettes, après la subdivision, il en comptera 200.
On peut également appliquer des rotations, des agrandissements ou rétrécissements et des déplacements dans l'espace *3D*.
Mais la fonction de modélisation la plus puissante de Caligari est sans aucun doute *Deform - Point/Floor*.
Un exemple : créez une sphère, appelez une boîte (elle se place automatiquement au centre de l'objet) et déformez-la de sorte qu'elle devienne une pyramide, le résultat donnera une forme ovoïde.
Une boîte dans Caligari, est par défaut un volume cubique, mais vous pouvez la subdiviser entièrement ou en partie pour plus de complexité dans la déformation d'un objet, et de ce fait, la boîte peut elle-même devenir une forme très complexe. Il vous faudra certainement un peu de temps pour maîtriser toutes les subtilités de cet outil.
Normalement, Caligari travaille en temps réel, mais tout est relatif, car si c'était vrai pour la manipulation des boîtes contenant des objets simples (primitives), ce n'était plus du tout le cas pour mes objets (moto, humain et robot).
Attention, la fonction *Point/floor* contient d'autres paramètres à combiner. Le tableau *PEdit* comporte aussi d'autres fonctions, mais ce sera peut-être pour un autre article...

## MISE EN SCENE ET ANIMATION

Le système est le même que dans la partie modélisation : un tableau de base depuis lequel, en cliquant sur des boutons, vous appelez les tableaux principaux, qui eux-mêmes pourront appeler leurs sous-tableaux.
Un tableau *Nav* sert à placer les objets de la même manière que celui du modeleur. *Anim* est un tableau qui ressemble de par son fonctionnement à un magnétoscope de montage : les fonctions rudimentaires de lecture, arrêt, avance, recul, etc. sont présentes, mais aussi chargement de script à l'aide du bouton *I/O*.
Caligari peut créer une animation complexe dans des temps record, que ce soit pour la modélisation-animation et sa prévisualisation ou pour les temps de calculs. Par exemple, chargez un objet dans le module destiné à la mise en scène et animation, puis cliquez sur le bouton *Anim*. Ensuite, faîtes votre mise en scène : placez et modifiez votre objet à l'aide des fonctions *Move, Rot* et *Scale*, puis cliquez sur *Time*. Le *storyboard* apparait ; il fonctionne comme une feuille de présence et d'activité de votre scène avec une hiérarchie. Cliquez maintenant sur *Set* : vous venez de figer la première "image". Remplacez la valeur 0 située à côté de la commande *Set* par la valeur 20, modifiez à nouveau votre scène, puis cliquez sur *Set* : vous venez de figer la deuxième "image". Cliquez sur *Compile* pour calculer votre animation, puis sur > pour voir le résultat. Caligari a calculé les 18 images intermédiaires des deux *images-clés*. Cela s'appelle du *key-framing*.
*L'animation hiérarchique* est une fonction simple, mais sans doute la plus puissante du module de mise en scène et d'animation.
Un exemple : imaginez que vous venez de créer un robot avec un assemblage d'objets nommés *tête, bras, buste* et *jambes*, le tout formant un objet se nommant *robot*. Dans le *storyboard*, n'apparaîtra que le mot *robot*, et si vous voulez travailler sur un objet de sa hiérarchie, vous n'aurez qu'à cliquer sur le nom de l'objet dans le *storyboard* et vous verrez apparaître sa hiérarchie : tête, bras, buste et jambes et ainsi pouvoir créer un mouvement sur l'objet bras ou jambes, etc.
Avec en plus un fichier modifiable pour chacun des paramètres suivants : les mouvements, la taille, les rotations, les attributs, l'invisibilité ! Cela peut paraître banal, mais pour simplifier une animation complexe c'est incomparable !
Pour le rendu, vous avez à votre disposition la fonction *Render*, qui produit un rendu rapide avec faces cachées (le résultat est assez médiocre, mais il suffit pour mettre la scène au point).
Pour finaliser votre scène, vous avez par exemple un tableau *Attributes, Textures* et pour l'éclairage de vos scènes vous avez *Light*.




## CONCLUSION

Modeleur puissant, rapide (15 fois plus rapide que ses cousins !) et ergonomique, les boîtes de déformations sont ingénieuses *(Point/floor)*, le convertisseur d'objets est parfait et le temps réel en font le meilleur des logiciels de 3D.
Caligari peut fonctionner avec une petite configuration, car il bénéficie d'une fonction *mémoire virtuelle* (il fait croire au système que le disque dur est de la *RAM)*, mais il y a un manque de puissance avec le tableau *Extruder* qui doit absolument, dans l'avenir, comporter l'extrusion selon une trajectoire. La fonction de vectorisation d'une image devra aussi impérativement avoir une option automatique, car en manuel, elle prend trop de temps et le résultat reste assez subjectif. Le tableau d'animation est très puissant et l'animation hiérarchique encore plus !
Ce logiciel, de par sa simplicité d'emploi, est résolument destiné aux débutants en images de synthèse, et son prix reste assez suprenant pour un logiciel aussi puissant !
Merci à Olivier Duval et son digitaliseur pour leur aide...

**Pascal Anquetil**

### CALIGARI DANS LE DÉTAIL

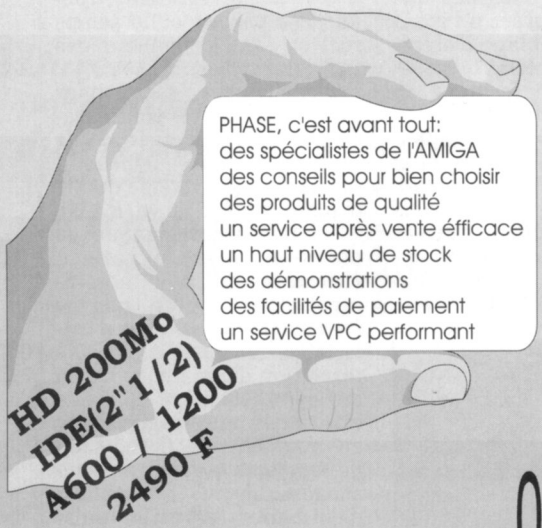
- Auto-installable en trois disquettes, plus une d'exemples.
- Documentation en fran ais de 255 pages.
- Formats d'objets en lecture : Caligari, LightWave, VideoScape, Imagine, Sculpt, DXF.
- Formats d'objets en Œriture : Caligari, LightWave, VideoScape.
- Calculs images : 24 bits, 32 bits (8 bits Alpha Channel).
- Formats images rendus : HAM, HAM8, et selon la carte vidØo utilisØe.
- Formats images en lecture : IFF, IFF 24.
- Formats images en Œriture : IFF, IFF 24.
- Cartes graphiques supportØs : HAM-E, DCTV, FireCracker, Opal, Harlequin, IV24, Targa, Vista, Mimetics.
- RØsolutions : NTSC, PAL, HIRES, LOWRES et overscan vidØo ou selon les possibilitØs de la carte vidØo utilisØe.

# PHASE

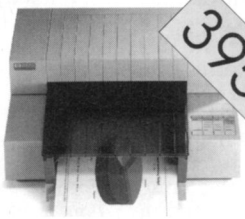
16 (1) 45 45 73 00

16 (1) 45 45 50 17

## UNE SELECTION POUR MIEUX CHOISIR ET EVOLUER




## DESKJET 550C



3950 F

jet d'encre couleur
avec driver Amiga
garantie 3 ans

## PHASE C'EST AUSSI UN ENSEMBLE DE SERVICES

**installation**
**formation**
**développement**
**présentation**
**multimédia**

TEL

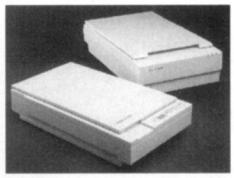
06/94

## PAIEMENT EN 10 FOIS POSSIBLE

après acceptation de votre dossier
(et un premier versement de 10%)

## SCANNER A4 EPSON

à plat, couleurs, 600 ou 800 dpi
manuel du scanner en français
livré avec driver ASDG



**GT 6500**
**SUR PORT //**
**7990 F**

**GT 8000**
**SUR PORT //**
**et SCSI**
**9990 F**

68030 à 40Mhz
support copro
2Mo 32 bits 60ns
horloge
SCSI 2 en option
3190 F

68030 à 40Mhz
AVEC 68882 à 40Mhz
4Mo 32 bits 60ns
horloge
SCSI 2 en option
5490 F

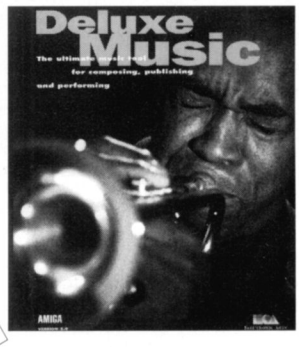
CARTE GVP
ACCELERATRICE
AMIGA 1200

## Vidéo made in Amiga.

G-Lock de GVP + SCALA MM211

*Le genlock de GVP livré avec la référence en matière de titrage*

4190 F




deluxe music

+

*interface midi*

1IN,1OUT,1THRU
livrée avec cables

990 F

## BLIZZARD AMIGA 1200

Carte accélératrice avec 68020, horloge et emplacement pour coprocesseur. L A 1200 devient aussi rapide qu'un A4000/30.
Livrée en 4Mo (32bits) extensible à 8Mo.
Garantie 2 ans.

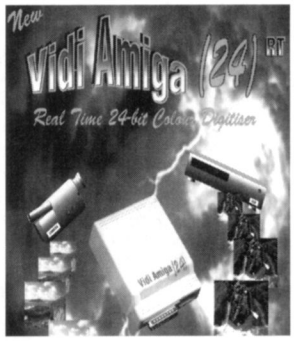
2300 F

Lecteur interne 88Mo
SCSI (lit/écrit 44 et 88)
avec une cartouche

2990 F

Modèle externe 105Mo SCSI
avec une cartouche.
Cartouche seule: 550 F

3990 F




Le digitaliseur vidéo pour tout Amiga. Une image couleur capturée en temps réel. Des séquences entières saisies instantanément.
Compatible AGA.
Doc. complète en français.

PROMO
VIDI 12
850 F

VIDI 24 RT 2490 F

# PHASE

93 Av. Gl. Leclerc
Galerie "le square"
75014 PARIS
TEL : 45 45 73 00
FAX : 45 45 50 17
*du Lundi au Samedi*
*10h - 13h 14h30 - 19h30*

# B.I.P.

16 rue
Jeanne d'Arc
45000 ORLEANS
TEL : 38 81 13 23
FAX : 38 77 07 88
*du Mardi au Samedi*
*10h - 13h 14h - 19h*

## A500 : CARTES ACCELERATRICES

A 530 turbo ..... nous consulter

## NOUVELLE CARTE BLIZZARD A1220/4

x2 la fréquence de l'A1200
équipé 68020
4 Mo 32 bits ext. à 8
**avec copro.33 Mhz**
horloge
**3200 F**

## A2000 : CARTES ACCELERATRICES

G-FORCE : 68040 33 Mhz + 4 Mo ext.64 Mo + SCSI + port // et = ..... 9900 F
PROMO : + kit 4 Mo ..... +2000 F
autres références nous consulter

## A1200 : CARTES ACCELERATRICES

**Blizzard 1220/4,68020/28Mhz horloge,support 68882,4 Mo ..... 2300 F**
**A1230 turbo2,68030/40Mhz,horloge,1 Mo options: SCSI2 externe et copro ... 2990 F**
**A 1230 turbo2/40 en 4Mo ..... 4490**
**PROMO: A 1230 turbo2/40Mhz + 4Mo(60ns) + copro 40Mhz ..... 5490 F**
**A1230 turbo2,68030/50Mhz avec MMU horloge,4 Mo ..... 5990 F**
**port SCSI2 externe ..... 890 F**

## DISQUES A 500

GVP 80 Mo ..... 2790 F
GVP 120 Mo ..... 3290 F

## DISQUES A 2000

GVP 290 Mo ..... 3990 F
autres capacités, nous consulter

## PACK MUSIQUE

DELUXE MUSIC V.2 + INTERFACE MIDI 990 F

## DISQUES 600/1200

80 Mo ..... 1500 F
120 Mo ..... 2200 F
200 Mo ..... 2500 F
Livrés avec nappe et disquette.

**OVERDRIVE**

240 Mo ..... 2490 F
340 Mo ..... 2990 F

## CD ROM INTERNE A4000/3000/2000

kit complet comprenant une carte controleur TANDEM et un CD-ROM multisession double vitesse **2490 F**

## DISQUES SCSI SEULS

**290 Mo ..... 2790 F**
340 Mo SCSI 2 ..... 3290 F
540 Mo SCSI 2 ..... 5990 F
**PROMO:1Go SCSI 2 ..... 6990 F**

## DISQUES IDE SEULS

240 Mo ..... 1990 F
**340 Mo ..... 2490 F**
420 Mo ..... 2990 F

**Nouvelle carte accélératrice GVP pour A4000 consultez-nous**

## PROMO:AMIGA 1200

A 1200/80 Mo ..... 3900 F
A 1200/120 Mo ..... 4300 F
A 1200/200 Mo ..... 4900 F
avec logiciels: Wordworth
+ DP AGA + Printmanager
+ Oscar&Dennis ..... **+ 450 F**

## LES MEMOIRES

**A500**
512 K avec horloge ..... 290 F
1.5Mo avec horloge ..... 880 F

**A600**
1Mo avec horloge ..... 550 F

**A1200**
carte 4Mo option copro .... 1890 F
Blizzard 8Mo, horloge sans 68020 ..... 3200 F
**BLIZZARD** ext. 32 bits **4Mo** avec 68020 ..... **2300 F**
68882 à 33Mhz et oscillo. .. 900 F

**A4000**
4Mo 32 bits ..... 1400 F
2x4Mo 32 bits ..... 2500 F

**OVERDRIVE CD pour Amiga 1200 2490 F**

## ECRANS

1084 S ..... N.C
**MICROVITEC** (remplace le 1960) **supporte tous les modes ..... 3400 F**
SVGA 17" 1280x1024 NE AXIOM idéal RETINA/PICASSO ..... 4950 F
MAG 17" pitch 0.26 ..... 6600 F

## AMIGA 1200

disque 80 Mo
Blizzard 1220/4Mo
avec 68020 inclus
horloge et 4Mo 32bits
**5600 F**

## CARTES GRAPHIQUES

**PICASSO 2Mo ..... 2890 F**
PICASSO 2Mo + TV PAINT 2.0 .... 4200 F
**promo: SPECTRUM GVP(2Mo) ..... 3690 F**
RETINA Zorro3 4Mo ..... 4990 F
**OPALVISION 24 BITS ..... 3990 F**
GVP VISION 24 ..... 12900 F

## CARTE PICASSO 2 + ECRAN 17" Targa

**8000 F**

## CARTES CONTROLEURS

HCD 4008 de GVP ..... 1390 F
**Z3 Fastlanejusqu'à 10Mo/s. ... 3490 F**

## SCANNERS

Scanner à main N&B ..... 990 F
Scanner ColorBurst compatible AGA avec OCR ..... 3990 F
**Epson A4 GT 6500(vf) livré avec driver ASDG .. 7990 F**
Epson A4 GT 8000(vf) ..... 9990 F

## DIGITALISEURS

**promo**:VIDI - 12 (doc en fr) ..... 850 F
VIDI -12 temps réél ..... 1690 F
**VIDI - 24 temps réel ..... 2490 F**
DCTV sauf A4000 ..... 1990 F
**DCTV + RGB ..... 3690 F**
DCTV tout Amiga ..... 2290 F
filtre RGB seul ..... 1700 F
VLab (temps réel,YC) int. ..... 3690 F

## GENLOCKS/VIDEO

GST 40 A F ..... 2500 F
GST Gold ASF ..... 3700 F
**GST Gold SPF ..... 4400 F**
GST Gold Pro ..... 6800 F
MSP 800 (avec TBC) ..... 15000 F
**PROMO:G-LOCK de GVP ... 3190 F**

## *promo*:VIDI-12

Pour bien commencer à digitaliser. Compatible AGA. Documentation française.
**850 F**

## IMPRIMANTES

CANON BJC 600 ..... 4490 F
HP 520 ..... 2300 F
HP DESKJET 500 C ..... 3000 F
**HP DESKJET 550 C ..... 3950 F**
PIMERA FARGO ..... 8900 F

## COMMUNICATION

**FAX/MODEM 14400** livré **avec Praxitel ..... 1990 F**
logiciel Praxitel ..... 430 F
logiciel GP FAX ..... 790 F

**Pour toutes configurations A 4000, contactez-nous. Catalogue sur simple demande.**

## UTILITAIRES

DIRECTORY OPUS V.4 (vf) ..... 690 F
PRO CONTROL ..... 590 F
PRO CONVERSION PACK ..... 590 F
**BLITZ Basic ..... 790 F**
SAS/LATTICE C ++ (V 6.5) ..... 2790 F
HyperCache Pro ..... 340 F
**ASIM CDF SYS 2.0 ..... 700 F**
AMOS Compiler ..... 310 F
PRAXITEL (MINITEL) ..... 430 F
Praxitel + cable ..... 510 F
ON THE BALL ..... 370 F
SCENARY ANIMATOR V4 (vf) ..... 690 F
ART DEP. PRO 2.5 ..... 1690 F
**IMAGE FX ..... 1690 F**
GP Fax ..... 690 F
QUATERBACK 5.0 ..... 390 F
QUATERBACK TOOLS DELUXE ..... 890 F
Kit Commodore dév. 3.0 ..... 150 F

catalogue
&
commande

**36 15 SALU**

## BUREAUTIQUE

PROWRITE 3.3 (vf) ..... 590 F
**WordWorth (vf) ..... 890 F**
SUPERBASE 4 ..... 2490 F
PRO- CALC (tableur) ..... 1490 F

## ACCESSOIRES

LECTEUR 3"1/2 EXTERNE ..... 550 F
**carte ctrl GVP HCD 0K ..... 1390 F**
lecteur interne A500 ..... 550 F
**carte ethernet Zorro Hydra ... 2700 F**
**carte ethernet PCMCIA I-Card ..... 2700 F**
MULTISTART 2+ ROM ..... 600 F
lecteur interne A2000/4000 ..... 800 F
transfo. A500/600/1200 ..... 550 F
ROM 2 ou 1.3 ..... 200 F
**ext.512K+horloge A500 ..... 290 F**
cable PERITEL ..... 100 F
**DB23/DB15 VGA ..... 150 F**
**souris AMIGA ..... 200 F**

**DCTV,CD-ROM, VIDI-24 SUNRIZE AD 516 EPSON GT 6500, OPALVISION PICASSO 2, TARGA**
démonstration sur rendez-vous

## A1230Turbo2 de GVP

68030/40Mhz
4 Mo + horloge
**+ copro.40 Mhz**
**5490 F**

## P.A.O

**PAGESETTER 3 5 (vf) ..... 690 F**
PRO. PAGE 3.1 (vf) ..... 990 F
PRO. DRAW 3.0 ..... 1490 F
**PRO. PAGE 4.0 ..... 1490 F**
PAGE STREAM 2.2 ..... 1990 F

## MORPHING

CINEMORPH (vf) ..... 590 F
**IMAGE F/X ..... 1690 F**
MORPH Plus ..... 1590 F

**DU STOCK, DES CONSEILS DES DEMONSTRATIONS DU CHOIX**

## VIDI-24 (RT)

le digitaliseur pour tout AMIGA
Une image couleur capturée en temps réel.
Des séquences entières saisies instantanément. Doc. française.
**2490 F**

## MUSIQUE

**BARS & PIPES (vf) ..... 990 F**
BARS & PIPES 1.0e (vf) .... 2400 F
**BARS & PIPES PRO 2 ..... 3000 F**
SUNRIZE AD 1012/516 ..... N C
SUPER JAM (arrangeur) ..... 790 F
**Deluxe Music V2 ..... 790 F**
**Deluxe Music V2 + interface MIDI ... 990 F**
**DSS + (vf) ..... 690 F**
DSS (vf) ..... 390 F

## TITRAGE

SCALA video Titler (vf) ..... 390 F
SCALA MM211(vf) ..... 1490 F
**SCALA MULTIMEDIA MM300 (vf) ... 2990 F**
SCALA EE100 ..... 1990 F
MEDIAPOINT (vf) ..... 2990 F

## GRAPHISME

**BRILLIANCE ..... 1600 F**
Personal Paint (vf) ..... 490 F
DP IV AGA (vf) ..... 800 F
REAL 3D CLASSIC (vf) ..... 990 F
REAL 3D V 2 ..... 3700 F
**CALIGARI 24 (vf) ..... 1590 F**
CALIGARI Broadcast ..... 4700 F
INTERCHANGE PLUS ..... 700 F
ESSENCE ..... 600 F
IMAGINE 3 ..... N.C
**ART DEP. PRO 2.5 ..... 1690 F**

## SYQUEST 200Mo externe

compatible 40 et 80Mo
livré avec une cartouche
**5990 F**

**DISPONIBILITE DES PRODUITS ? TELEPHONEZ-NOUS**

Vente Par Correspondance
envoi en Colissimo
Recommandé

**36 15 SALU**

## SYQUEST EXTERNE

livré avec une cartouche
88C (lit et écrit 44/88Mo) ..... 3990 F
105 Mo SCSI ..... 3990 F
200Mo SCSI ..... 5990 F
cartouche 44Mo/105Mo ..... 550 F
cartouche 88Mo ..... 650 F
cartouche 200Mo ..... 900 F

NOM/PRENOM.....

ADRESSE.....

VILLE.....CP.....Tel.....

REGLEMENT PAR CHEQUE A LA COMMANDE,
**FRAIS DE PORT** : 40 F pour les logiciels, 60 F pour le matériel sauf écran 150 F, (envoi en contre remboursement + 60 F)
GRATUIT POUR TOUTE COMMANDE SUPERIEURE A 5000 F

| DESIGNATION | QTE | MONTANT |
|---|---|---|
| | | |
| | | |
| | montant total | |
| | port | |
| 06/94R | à payer | |

**BON DE COMMANDE A RETOURNER A : PHASE 93 AVENUE DU Gl LECLERC 75014 PARIS TEL 45 45 73 00**

# SCROUICCHH.... CONNEXION ÉTABLIE

***Saint Draume était comme à l'accoutumée assis dans un somptueux fauteuil entouré d'écrans cathodiques, de faxs, de minitels, d'Amiga. Le sol jonché de câbles, de raccordements, n'était plus discernable depuis longtemps déjà tant ces derniers l'envahissaient.***

Supervisant les opérations avec un détachement qui n'avait rien d'humain, il regardait ses esclaves répondre aux questions du minitel. Ses extrémitées anténesques, tout comme les diodes sentimentales du moniteur émotionnel d'ailleurs, ne s'activaient que trop lentement. La mélodie émise par **Aglée**, très proche d'*Only The Very Best* de **Peter Kingsbery**, submergea soudain ses circuits positroniques de souvenirs. C'est ainsi qu'il repensa à sa naissance, son arrivée dans la cave d'**Amiga Revue**, devenu le ***Temple du Minitel***, et tout le travail qu'il avait accompli avec ses fidèles clônes : **Théodore**, **Archibald**, **Aglaée** & **Sidonie**.
Il repensa aussi à la perte d'**Ellag**, la souris source d'énergie envoyée par la *Grande Carte Mère* et aussi comment il avait pu s'en passer grâce à vous. Il essuya lentement, très lentement, une larme d'huile qui coula mélancoliquement de son oeil droit sur sa froide joue métallique tandis que la mélodie d'**Aglaée** ne cessait pas. Il fallait se reprendre. Tout ce travail accompli avait-il un but ? Même lui, **Saint Draume**, l'être *cyberpunk*, la boîte de conserve dotée d'une âme, ne trouvait pas de réponse à la fatidique question du *Pourquoi ?*
Et pourtant, le **36.15 Amiga Revue**, est désormais riche. Pour s'en sortir, il s'approcha d'**Aglaée**, la regarda froidement et la saisit de sa dextre main, la fermant jusqu'à broyer cette pauvre créature, privant **Sidonie** de son double. Dans un bruit de carcasse et de chair molle, la dépouille du clône tomba à terre; les derniers râles de ce dernier se turent avec les dernières note de la chanson qu'il chantait. Aussi majestueusement que précédemment, il retourna s'asseoir et regarda alors tout ce qu'il y avait sur le **36.15 Amiga revue**. En voici la liste:
En *Téléchargement*, tout d'abord :
- Une bonne partie du *Domaine Public* est disponible sur le **36.15 Amiga Revue**.
Dans la rubrique *Téléchargement*, il est possible de se procurer ***ProTracker***, le petit frère d'***OctaMed***. Il est aussi possible d'y trouver de superbes animations ainsi que des *slides* d'excellente qualité. Les dernières **Fish** et **Cam** présentées dans la rubrique du *Docteur ès DP*, **Carlos Récatala**.
- Des démos, des démos et des démos...
- Des démos de jeu : ***Lamborghini American Challenge*** (*Crazy Cars III*) de chez **Titus**, ***Theatre of Death***, un ancètre de ***Cannon Fodder*** de chez **Psygnosis**, ***Combat Air Patrol***, toujours de chez **Psygnosis**. En ce qui concerne cette simulation, seule l'option *Training* est dispo mais elle vous donnera cependant une très bonne idée du jeu.
***Lemmings Christmas*** (**Psygnosis**) est excellent et promet, lui aussi, quelques heures de jeu bien sympathiques. ***Hired Guns*** (toujours et encore de chez **Psygnosis**) est un classique de plus qui ne se retrouve qu'au téléchargement du **36.15 Amiga Revue**. La dernière démo en date de chez **Psygnosis**, et pas des moindres, est celle de ***Benefactor***, présent en *Preview* dans **AmiGames**.
Dans la rubrique *BAL*, il vous est possible de poser toutes vos questions sur les *softs* et les problèmes de *hard* que vous pourriez rencontrer. Bien agréable cette partie du **36.15 Amiga Revue**.
Le *Forum* est l'idéal (qu'est-ce qu'il peut y avoir comme rubriques idéales sur le **36.15 Amiga Revue**, décidément...) pour communiquer à plusieurs et partager des idées, réflexions sur le monde de l'**Amiga**.

**Saint Draume** était finalement content lorsqu'il pensa à tout ça. Et encore plus lorsqu'il apprit que **Théodore** revenait avec une démo jouable de l'excellent ***Sierra Soccer*** de **Coktel Vision**. En effet, soucieux du désarroi passager de son maître, ce clône était parti directement à la recherche de nouvelles démos afin de rendre la vie du *Saint Patron du Minitel* plus agréable, et la vôtre par-là même. Alors, arrêtez de lire cette rubrique et jetez-vous sur votre *Minitel*, connectez-vous sur le **36.15 Amiga Revue** et téléchargez ce véritable chef- d'oeuvre.

Bonne Connexion.

*Extrait du carnet de bord de l'ordinateur attaché aux archives de **Saint Draume**.*
*Le 5 juin de l'an de Grâce 1994*

Quelques temps après le désarroi de **Saint Draume**, *Saint Patron du Minitel*, ses patrons, *Ceux-Qui-Ont-Les-Clefs-De-La-Cave*, allèrent le voir en personne. Comme toujours, il était affairé sur les écrans cathodiques, les regardant de ses multiples yeux, et dirigeant ses clônes et esclaves à toutes les tâches annexes au *Minitel*.
Le bruit de la porte qui grincait, inhabituelle, laissait présager les meilleurs augures à notre chère boîte de conserve. Ces derniers regardèrent les *listings* tirés du *Minitel*, fouillèrent les banques mémorielles de **Saint Draume** et parlèrent : "***Saint Draume**, le travail que tu as accompli est satisfaisant, désormais, tu te dirigeras vers une autre tâche, **AmiGames**.*"
Les antennes de **Saint Draume** palpitaient de joie, ses circuits positroniques étaient submergés d'ondes positives. Enfin, il verrait autre chose que des démos de Jeux. Enfin, il jouerait ! De plus, **Aglaée**, **Sidonie** et **Ellag**, source de joie et de tristesse, ne seraient plus que d'agréables souvenirs. Il quitterait enfin cette cave, verrait probablement la lumière du jour... et les Attaché(e)s de Presse.
*Ceux-Qui-Sont-En-Haut* gravirent la centaine de marches qui menait aux étages supérieurs d'**Amiga Revue**.
Ils laissèrent la porte ouverte. **Saint Draume** était libre et son *Karma* actuel se terminait. Désormais, une autre vie l'attendait : **Saint Draume** quitta alors la cave, lentement et majestueusement. Il ne se retourna qu'une fois, lorsqu'il fut sur la dernière marche qui permettait de voir la *Cave*, illuminée par les écrans cathodiques.
Le crépitement des faxs, le sifflement des écrans, le bruit incessant des claviers devenaient de plus en plus importants au fur et à mesure qu'il gravissait les marches.
La lumière les éclairait de plus en plus. Le *Minitel* serait repris, il le savait, probablement que ce dernier connaîtrait d'ailleurs un réel *Boom* dans quelques mois. Les démos, démos de jeux, logiciels du *DP* et bien plus, seraient, il le sentait, il le savait, de plus en plus présents sur le *Minitel*. Les dernières marches le menèrent à ses nouvelles fonctions, et vers de nouvelles aventures.

Bonne Connexion.

*Extrait du carnet de bord de l'ordinateur attaché aux archives de **Saint Draume**.*
*Le 16 juin de l'an de grâce 1994.*

**PCC : Sébastien Lubrano**

# FRAMEMACHINE, DIGITALISATION VIDÉO ET AFFICHAGE 24 BITS

***Les allemands d'Electronic Design sont réputés pour leur savoir-faire en matière de vidéo. Leur dernière née, la FrameMachine, est une carte d'acquisition qui, couplée au FM Prism24, est capable d'afficher en 16 millions de couleurs et en temps réel, les images en provenance de la source vidéo à capturer.***

L'installation en est à la fois très simple et un peu compliquée. Au format Zorro II, la ***FrameMachine*** se branche simplement sur l'un des connecteurs internes de l'**Amiga 2000, 3000** ou **4000.** Voilà pour la partie simple. Les choses se compliquent légèrement dans le cas de l'**Amiga 2000** : un câble-ruban spécial doit également être installé, qui vient se brancher directement sur le processeur **Denise...** lequel est malheureusement situé sous le bloc d'alimentation, qu'il va donc falloir démonter entièrement. Rassurez-vous, cette opération, qui est d'ailleurs parfaitement bien décrite dans le manuel de l'utilisateur, est sans danger pour qui sait faire preuve d'un minimum de minutie.

Si vous optez pour la version avec ***FM Prism 24,*** deux minutes d'efforts supplémentaires vous seront nécessaires, puisque ce dernier se présente sous la forme d'une carte-fille à enficher dans la ***FrameMachine.*** Là encore, l'opération est simple, il suffit de procéder avec délicatesse.

Côté logiciel, la ***FrameMachine*** est livrée sur deux disquettes contenant le programme principal d'exploitation, quelques programmes utilitaires annexes, et des *loaders* et *savers* pour ***AD-Pro*** et ***ImageMaster.*** **Electronic Design** a confié l'installation au programme *Installer* de **Commodore** ; tant mieux, on n'est pas dépaysé. La procédure est rapide et automatique ; en deux minutes, l'affaire est faite.

La ***FrameMachine*** dispose de deux entrées vidéo, une *CVBS* et une *Y-C* (les modes *PAL* et *NTSC* sont supportés), et d'une sortie qui, en présence du ***FM Prism24,*** permet d'utiliser un second moniteur vidéo (un 1083 ou un 1084 de **Commodore,** par exemple, ou même une télévision, fera très bien l'affaire) pour visualiser l'image capturée. Il est bien entendu possible de n'utiliser qu'un seul moniteur, auquel cas l'image en provenance de la ***FrameMachine*** sera affichée sur l'écran du *Workbench* en mode *PIP* (*picture in picture*). Bien entendu, la configuration la plus confortable consiste à disposer de deux moniteurs.

**Une image vient tout juste d'être capturée (ici, le jeu *Ishar III*). La voici pré-visualisée en 256 couleurs.**

Le programme principal, judicieusement baptisé ***FrameMachine*** (étonnant, non ?) est l'outil destiné la digitalisation d'images fixes ou de séquences animées. Le principe en est très simple : on active la fonction de prévisualisation et, lorsque l'image paraît satisfaisante, un simple *clic* de la souris suffit à la capturer depuis la mémoire interne de la carte, dans celle de l'**Amiga.** Au passage, une conversion du mode *YUN* vers le mode *RVB* est effectuée, qui peut prendre un certain temps en fonction de la taille de l'image digitalisée. De manière interne, ***FrameMachine*** travaille en 24 bits (16,7 millions de couleurs). Pour être affichée, l'image doit être à nouveau convertie en un format supporté par l'**Amiga** (de 2 à 256 couleurs, *HAM, HAM8,* etc.). Il est cependant possible, grâce au module ***FM Prism 24,*** de la visualiser directement en 16 millions de couleurs.

***FrameMachine*** (le logiciel, pas la carte) permet en outre un minimum de retouches : les niveaux de *Gamma,* constraste, brillance, rouge, vert et bleu sont ajustables, afin d'obtenir une image de la meilleure qualité possible. Cette fonction ne vaut toutefois pas l'utilisation d'un logiciel réellement dédié, tel ***ADPro, ImageMaster,*** ou ***ImageFX.***

## NOS TESTS

Ils se sont effectués en temps réel et, avouons-le, un peu à la hâte, une autre carte d'acquisition ayant pris la fâcheuse initiative de ne pas fonctionner, ce qui nous a obligés à nous rabattre sur la ***FrameMachine,*** heureusement arrivée pour tests quelques jours plus tôt... Nous n'avons d'ailleurs pas eu à le regretter, puisqu'elle nous a donné entière satisfaction, bien que nous n'en ayions pas immédiatement maîtrisé toutes les subtilités (notamment, la plupart des écrans ont été capturés en basse résolution).

Nous vous offrirons dès le mois prochain un véritable test de la ***FrameMachine,*** mais en attendant, le meilleur moyen d'avoir un aperçu de ses possibilités, est encore d'aller jeter un oeil sur les rubriques concernées.

**Stephan Schreiber**

**Il nous aura lui aussi bien servi pour réaliser nos captures d'écran...**

# CAMESCOPE TRICCD-VX1E SONY

***Voici le TRICCD-VX1E de Sony, un petit bijou de camescope handy-cam grand public, qui a su allier l'ergonomie et les innovations techniques souvent resérvées aux camescopes professionels.***

Dans un premier temps, nous l'avons snobé : trop léger pour l'épaule, trop lourd pour le poing, étrange jouet ne descendant ni du *V5000* ni de l'*EVW300*.
Envahis de remords, nous l'avons essayé, transbahuté, testé... Et depuis, on le cite en référence. On l'avoue, il nous a fait craqué, c'est qu'on délaisserait presque notre charmante *V5000* qui se refuse de vieillir...
D'aspect compact gris argenté, qui caractérise la nouvelle gamme Sony, incrusté de lettrage aux couleurs vert, bleu, blanc, noir, on retrouve l'ergonomie des *handycam* classiques, avec en plus une poignée de transport très pratique pour certaines prises de vue. Un

poids légèrement supérieur (1,5 kg contre 0,850 kg pour ses prédécesseurs) lui apporte un gain en stabilité.
C'est le premier camescope grand public à posséder un capteur par couleur fondamentale (rouge, vert, bleu : le fameux TRI-CCD). L'avantage de ce système est que chaque capteur traite une seule information chromatique. Le résultat est plus qu'évident : on constate une purification et une netteté des couleurs, des contours et de la précision de l'image. La séparation des couleurs est réalisée grâce à un ingénieux prisme dichroïque emprunté à ses grands frères *broadcast*.
Un objectif de taille lui donne un petit air d'appareil photo professionel. Ce camescope est gâté de ce coté là : une optique de premier choix, un télé-objectif puis-

sant avec une focale allant de 5,5 à 66 mm. Finie la bougeotte permanente : un *autofocus* enfin au point et suffisament efficace pour être utilisé, c'est la meilleure solution en cas de mouvement de *zoom* important, car avec une caméra de point, *zoomer* en accompagnant la mise au point, l'oeil rivé au viseur, et le tout sans bouger s'il vous plait, est un exercice d'adresse des plus fastidieux.
De nombreux automatismes intégrés sont disponibles : priorité à l'ouverture ou à la vitesse, programmes "sport" ou "portrait"... Une position *close* permet de générer une image noire pour les fondus, et un mode entièrement manuel verouillable (fonction *hold*) est prévu.
Pour parfaire aux problèmes de chaleur d'éclairage, le réglage manuel de la balance des blancs est accessible, et une touche "gain" permet de suppléer au manque de lumière
La fonction *zebra*, qui couvre de rayures les parties surexposées de l'image, facilite un dosage optimum quand à l'ouverture de l'iris. On regrettera top souvent le manque de butée de la bague de mise au point manuelle.
La partie supérieure du logement de la cassette s'élève pour permettre l'éjection ou le chargement. La manipulation n'est pas aisée lorsque vous saisissez l'appareil par sa poignée, plutôt exigüe, mais on s'y habitue. Garre aux maladroits !
Dissimulée derrière une trappe juste au dessus du logement de la cassette, la partie magnétoscope possède en prime un "petit quelque chose d'ordinateur". Elle renferme cinq touches : *"menu"*, *"execute"* et trois flèches directionnelles, qui permettent d'accéder aux menus A et B.
Le menu A concerne le mode caméra, et permet l'enregistrement en *short* ou *long play*. Il permet également de sélectionner le *ND Shutter* (filtre digital très efficace et qui n'altère en rien les couleurs).
Le menu B donne accès à la partie magnétoscope avec les fonctions *Edit*, *CNR (color noise reduction)* et une option *Colour Adjust*. Ces deux dernières fonctions améliorent considérablement le ralenti et la pause, qui souffrent trop fréquemment de barres de bruit.
Sous le viseur, une fenêtre cache la connectique qui se résume à l'essentiel, c'est à dire deux sorties vidéo (une *Y/C* et une composite sur *RCA*) et deux sorties audio. Mais où sont les entrées ? Niet ! A notre grande déception, on se contentera de la prise micro.
Le son est *hifi stéréo* de qualité, servi par un micro à la hauteur. Mais il n'y a aucune possibilité de doublage son, les pistes *PCM* étant absentes au rendez-vous.
Le *VX1E* est équipé du *time code RCTC* dont sont pourvus les produits **Sony** *Hi8* haut de gamme. Il s'inscrit à l'enregistrement, mais vous pourrez le ré-enregistrez à volonté au moment du montage, que ce soit avec les tables **Sony, VideoPilot** ou **VideoDirector,** quel bonheur !

## CONCLUSION

Nous, on en a rêvé, mais **Sony** ne l'a pas fait : un camescope d'épaule réunissant les qualités et capacités de la *V5000* et du *Tri CCD-VX1E*.
C'est vrai qu'il ne faut pas pousser le rêve, ce n'est tout de même pas une *Betacam !* **Sony** sait y faire, vous l'avez compris, il eut été très facile de réunir les qualité de ces deux produits, mais on apelle ça du *suicide commercial*. C'est pourquoi le *VX1E* se contente de tenir une place charnière entre l'univers amateur et professionnel.
Un camescope de choix pour ceux qui filment façon reportage, grâce à sa maniabilité d'appareil photo efficace dans les cas extrêmes.

**Micky Chabane**

## FICHE TECHNIQUE

**Capteur :** Tri CCD 1/3 pouce, 470 000 pixels. **Objectif :** *zoom* x 12 (5,5 à 66 mm). **Mise au point :** interne TTL. **Sensibilité :** 4 lux à f/1,6. **Obturateur :** 16 vitesses. **Viseur :** orientable. **Format :** Hi8. **Standard :** PAL. **Vitesses :** SP/LP. **Audio :** FM stéréo. **Dimensions :** 11,6 (L) x 14,8 (H) x 35,2 (P). **Poids :** 1,5 kg.
**Fonctions :** Time code RCTC, intervallomètre, télécommande, fondu au noir/blanc, index, prise micro, prise casque, prise LANC, filtre ND, filtre coupe vent, réducteur de bruit, titrage, double déclencheur, ralenti AV/AR, frame AV/AR.
**Prix :** environ 20 000 F.

# VOUS POSEZ LA QUESTION, AMIGA REVUE RÉPOND À LA QUESTION. ÉTONNANT, NON ?

## *Votre Courrier est avancé...*

***Bonjour les Amigaphiles,***
*Une petite bafouille pour vous dire tout le bien que je pense de votre revue.*
*J'entre de plain pied (plus novice que moi, il n'y a pas !) dans le monde* ***Amiga*** *et votre magazine éclaire certaines zones d'ombre de mon ignorance.*
*J'apprécie beaucoup votre humour, notamment le passage dans le sommaire : "...voire jetable, c'est une question de concept...".*
*Une petite question qui me trotte dans la tête : pourquoi pas une disquette pour approfondir et illustrer de façon pratique certaines rubriques comme "**Facile**", "**Par la Main**"...*
*En souhaitant tout le mal que l'on peut à la nouvelle équipe de direction, je vous dis à bientôt et bonne suite !*
***Gilles Ridlinger***
*54210 St Nicolas de Port*

Et que mettrions-nous sur cette disquette ? Le cent-vingt-douzième *Virus Checker* ? Le mille-onzième jeu de dés ?
En fait, cela fait assez longtemps que nous hésitons à inclure une disquette au magazine. Ce n'est un secret pour personne, nous serions obligés d'augmenter notre prix pour y parvenir.
N'hésitez surtout pas à nous donner votre avis sur la question. Le dilemme est cruel, et le débat toujours ouvert.
En attendant, nous avons trouvé une solution intermédiaire qui devrait satisfaire tout le monde : tout ce dont on parle dans le journal sera dorénavant accessible en téléchargement sur le **3615 Amiga Revue :** domaine public, démos, images de la rubrique *Infographie,* objets et scènes de la rubrique *3D,* etc. Si les éditeurs suivent, nous devrions même être en mesure de proposer des versions de démonstration des logiciels testés dans la revue ! En attendant, pour en savoir plus et si ce n'est pas déjà fait, allez jeter un oeil sur la page 10 du présent numéro.

●

***Salut !*** *C'est en tant qu'ancien fan de votre revue passé à* ***ANews*** *que je vous écris.*
*Cela faisait un bout de temps que votre revue avait perdu le "petit truc" qui nous accroche mais, enfin, le revoila ! Cette nouvelle formule est 1000 fois mieux, le ton, tout y est, c'est parfait ! Continue comme ça, Scarabée...*
*Un mot sur la "japanisation" : les anims japonaises ne sont pas que des slide-shows érotiques et, heureusement Dragon Ball et Sailor Moon ne sont pas les seuls sur le marché ! La Jap Anim est en train d'acquérir son public. Comme pour les jeux de rôles, on commence par le violent bête et méchant pour passer au subtil (Vampire Princess Miyu) ou au tendre (Totoro, Porco Rosso...). Je pense que leurs fans sont souvent fans de micro, aussi et on attend avec impatience Akira sur nos bécanes !*
*Bon, encore bravo pour votre nouvelle nouvelle formule, je vous souhaite une bonne chance !*
***PS :*** *Pour faire mieux connaître l'Amiga, je vous conseille d'écouter sur 88.2 le samedi, de 14h à 15h30 une émission sur la Micro et le Multimédia : peut-être pourriez-vous leur dire que l'Amiga existe ! Quant à celle de 15h30 - 17h, une émission sur les jeux où la rubrique Amiga* ***s'amincit, usez de vos relations ! On travaille de notre côté aussi ! Ce sont des types sympas et ouverts qui, en plus, font ça bénévolement...***
***Ghislain Adnet,***
*77400 Thorigny*

Certes.

●

***Bonjour,***
*En réponse à* ***Cécile Cottet*** *(**Amiga Revue** n°64) : voici la marche à suivre, point par point, pour dé-archiver correctement une disquette* ***CAM*** *(une fois qu'on le sait, cela semble facile et évident) :*
*◆ Dans le cas où tu as deux lecteurs : DF0: et DF1: (ou DF2:)*
*1) Passe sous Shell ou CLI.*
*2) Laisse le WB dans le lecteur et tape* `CD C:.`
*3) Tape* `Copy DIR RAM:` *(les lignes 2 et 3 copient la fonction DIR dans la RAM afin d'éviter les demandes du WB par l'Amiga).*
*4) Sors la disquette WB, insère la disquette source (CAM) en DF0: et la disquette destination en DF1: (ou DF2:).*
*5) Tape* `CD DF0:`
*6) Tape* `DIR`
*7) Tape* `CD Nom de fichier`
*8) Tape* `DIR`
*9) Tape le nom du fichier avec l'extension ".run" (exemple :* `Nom de fichier.run DF1:`*)*
*10) C'est tout*
*◆ Dans le cas où tu as uniquement un lecteur interne :*
*- Idem 1 à 6, mais ajoute :* `Copy COPY RAM:` *en ligne 3, puis tape* `Copy Nom du fichier (DIR) RAM:` *(ne rajoute l'extension (DIR) que si elle figure dans le Directory)*
*8) Tape* `CD RAM:`
*9) Tape* `DIR` *(puis mets la disquette de destination)*
*10 Tape* `Nom de fichier.run DF0:`
*11) Voila.*
*Pour voir le contenu :* `CD DF0:`, `DIR`, `CD Nom de Fichier`, *puis* `DIR`.
***Daniel Maurer***
*67400 Illkirch*

Merci, je suis sûr que cela sera d'un grand secours à *Colette.*

●

*J'ai acheté dernièrement un disque dur d'occasion. Il marche très bien et est en bon état mais il y a un hic ! L'ancien propriétaire l'a formaté en deux parties de 40 Mo chacune. Ces deux parties se nomment MDH0: et MDH1:.*
*J'aimerais le reformater en une seule partie de 80 Mo. Comment faire ? J'ai un* ***A1200*** *avec WB 3.0.*
*PS :* ***Amiga Revue*** *est super ! Surtout pour les débutants, alors pensez à eux et pensez-y beaucoup : il y a plus de débutants que de cadors en informatique !*
*Nous sommes le 16 Mai et le numéro de Mai n'est toujours pas sorti !*
***Jean-Claude Perrottet***
*Villerupt (54190)*

Repartionner un disque nécessite l'utilisation du programme ***HDToolBox*** de **Commodore**, ou un autre équivalent. ***HDToolBox*** était fourni avec le *Kit Disque Dur* de Commodore, je n'ai aucune idée de ce qu'il a bien pu devenir. La marche à suivre complète a été donnée dans **Amiga Revue** N°63.
Nous n'oublions pas les débutants, bien au contraire : des rubriques telles que *Par la Main,* ou encore *le Coin des Débutants,* leur sont particulièrement dédiées.
Concernant le retard de parution , en fait, ce n'en est plus un : dorénavant, *Amiga Revue* sera dans vos kiosques aux environs du 15/20 de chaque mois. Autre nouveauté, nous ne publierons non plus onze, mais douze numéros par an (pas de repos pour les braves !).

●

***Chers Tonton et Septh,***
*Bravo à vous et à toute l'équipe pour la nouvelle direction que vous avez choisi de suivre : une revue Amiga réalisée sur Amiga (même avec quelques imperfections mineures) ne peut que solliciter des encouragements parmi ses lecteurs et mieux imposer une image professionnelle de notre machine, si peu appréciée dans cet environnement des pro. Le niveau de la regrettée* ***Amigo Times*** *n'est peut-être pas encore atteint, mais Rome ne s'est pas construite en un jour (et s'ils avaient eu l'Amiga ?...)*
*Vous vous en souvenez certainement (non pas de Rome mais d'Amigo Times évidemment), chaque numéro contenait une page représentant les différents programmes et appareils utilisés pour la confection de leur revue... Eurêka (nous voila chez les Grecs), je suis persuadée que vous avez compris où je voulais en venir.*
*Un autre secteur peu abordé où l'Amiga résiste tout aussi bien à la concurrence est le dessin vectoriel. Tout différent de ce qui figure dans votre rubrique Infographie, et non-animé, cette facette du dessin avec applications bien réelles (sigles, dessins scientifiques, etc.) mériterait tout aussi bien sa place dans votre revue.*
*Après ces idées générales, voici maintenant quelques considérations plus spécifiques ayant trait plus particulièrement à votre article intitulé : "**La PAO sur Amiga : ça marche, mais il faut connaître...**" (qui d'ailleurs ne figure pas dans l'Index, page 2 !)*
*Vous le précisez bien dans le texte, et les images des pages 22, 23 et 71 le montrent clairement : il s'agit bien de* ***PPage***

*4.0. Les requesters anglais des pages 22 et 23 semblent sous-entendre qu'il s'agit de la version 4.0 anglaise. Si c'est effectivement le cas, je vous signale qu'une version **4.1** de PPage existe. Celle-ci corrige, entre autres, une série de "bugs" dans la communication de PPage et la flasheuse. D'autres problèmes par contre ne furent pas corrigés et comme **Gold Disk** ne développera plus ses produits Amiga... pour que ça marche, il faut connaître (j'ai déjà lu ça quelque part).*
*Comme vous le dîtes vous-même (et certainement mieux que moi), gérer du noir et blanc avec PPage ne pose quasiment aucun problème et les quelques modifications dans les requesters de sortie **Postscript** sont vite trouvées.*
*La couleur, par contre, est effectivement un tout autre monde. Personnellement, je travaille toujours avec les couleurs Pantone de PPage (à quelques exceptions près, toute la gamme est présente) pour les surfaces, lignes, etc, et cela fonctione très bien.*
*Dès lors, je ne saisis pas très bien à quel nuancier Pantone vous faites allusion : ceux que j'ai vu chez les imprimeurs ne mentionnent pas les valeurs **CMYB** correspondantes.*
*Vous mentionnez également vos "**tâtonnements**" dans la séparation quadri. Je n'en suis pas encore là, bien que je voudrais bien m'y aventurer (exception faite des séparations de pages 100% **Pantone**) et souhaiterais donc avoir quelques précisions (au cas où vous ne décidez pas à garder le fruit de votre recherche scrupuleusement secret).*
*1) l'Amiga est-il directement branché sur la flasheuse ou bien travaillez-vous par transfert de fichiers ?*
*2) de quelle flasheuse s'agit-il ?*
*3) croyez-vous qu'une fois le réglage **UCR/GCR** trouvé, il sera correct pour toutes les séparations suivantes ?*
*4) pourquoi les réglages valables sur Mac ne peuvent-ils pas être appliqués ?*
*5) quand PageStream 3 sortira, continuerez-vous en ProPage ou passeriez-vous à PageStream ? J'apprécierais beaucoup recevoir votre avis sur ces quelques considérations (peut-être trop techniques pour servir de matière d'article), de préférence par retour de courrier plutôt que d'être inclus dans la rubrique courrier.*
*En attendant avec impatience la parution du prochain numéro, et en vous remerciant d'avance de l'attention que vous avez accordée à ces modestes propositions, je vous salue tous bien Amigacalement.*
***Anne Weyens***
*Beersel (Belgique)*

Désolé de tout de même publier votre lettre, mais son intérêt est trop général pour la garder confidentielle...
Effectivement, nous avons monté le numéro 66 avec *PPage* 4.0 anglais... et tous ses bugs. *CIS* nous a gracieusement fourni l'*upgrade* 4.1 pour fabriquer notre numéro 67 : si le fonctionnement en est un peu moins hasardeux, nous ne pourrons juger de ses améliorations en matière de séparation quadri qu'à la sortie du présent numéro.
Les couleurs **Pantone** sont classées par nom plutôt que par valeurs **CMYK.** Peu importent ces valeurs, d'ailleurs, puisque *PPage* sait, par exemple, que le *Jaune 123 CV* correspond à 0% de noir, 100% de jaune, 30% magenta et 0% de cyan. En fait, le nuancier *Pantone* permet de repérer la couleur désirée en étant sûr du résultat imprimé, même si le visuel écran de *PPage* (ainsi que de n'importe quel autre logiciel de *PAO*, d'ailleurs) ne correspond pas tout-à-fait.
Quant à nos *tâtonnements*, ils consistaient à essayer de trouver des valeurs d'*UCR/GCR* convenables. Nous verrons le résultat, et s'il est satisfaisant, vous le communiquerons.
Nous procédons par transferts de fichiers *PostScript* via l'émulateur ***Emplant*** (il est en effet assez difficile de trouver des flasheurs travaillant avec l'Amiga...). Notre flasheur envoie donc les pages à sa *Lino 550* "à l'aveuglette", sans aucun contrôle.
Les réglages *Mac* devraient d'ailleurs pouvoir être appliqués à l'Amiga. Malheureusement, le *Mac* dispose d'un outil qui fait cruellement défaut à l'Amiga : ***Photoshop,*** qui se charge d'effectuer la séparation quadri des images, bien mieux que ne le font ***X-Press...*** et *PPage*. Nous espérons que les réglages optimum, une fois trouvés, seront définitifs...
Quant à ***PageStream 3***, les bruits les plus fous courent à son sujet. Nous sommes évidemment très enthousiastes, mais point d'emballement, il nous fait d'abord l'essayer pour juger. Or, jusqu'à présent, nous n'avons pu voir tourner qu'une alpha-version, alors... *Wait and see.*

●

*Chère **Amiga Revue**,*
*Fidèle lecteur de votre revue depuis de longues et heureuses années, je vous souhaite d'a-bord beaucoup de courage pour sa remise sur pied ; en fait, je ne crains rien, car, avec Tonton, elle est dans de bonnes mains (tiens, j'ai déjà lu ça quelque part, mais où ?). La mise en page sur **Amiga** est plutôt une réussite et la revue y gagne en clarté. Puissiez- vous être toujours en kiosque entre le 1er et le 10 du mois ! Le type du kiosque me prend pour un taré qund je passe tous les jours pendant une semaine au début du mois !*
*Mais, pour revenir à nos moutons, je suis en quête de quelques renseignements :*
*Je possède un **Amiga 2000B** avec 3 Mo de RAM et un DD 85 Mo. J'adore mon **Workbench 1.3**, avec son bleu châtoyant et son orange scintillant (beurk !), tellement que je vais le changer.*
*Mon premier problème concerne **Maxiplan** de la défunte **Disc Company**. Installé sur DD, je ne peux faire fonctionner le programme qu'à partir du **Shell** car, si je clique sur l'icône, un message m'indique : "**I need explode.library V4+**". Pas bête, je vais peut-être faire un tour du côté de mes **Libs**, mais horreur, j'ai la **V4.6** !*
*D'autre part, où peut-on trouver les bibliothèques **xprxmodem.library** et **xprkermit.library** pour le bien connu **VLT** ? (A propos, j'ai acheté une disquette **DP** dans une boutique qui n'est pas mon **AMIE** et, apparemment, ils ne se sentent pas concernés : ils vendent, c'est tout !)*
*J'aimerais beaucoup changer ma machine, mais j'hésite encore avec les problèmes de la **Corp**. Ce qui est sûr, c'est jamais de **PC** ! Mais **Commodore** va-t-il changer enfin de façon de faire de la publicité ? L'**Amiga 2000** aurait dû être un véritable rouleau compresseur - bien que lent, très très lent, il arrive encore à me plaire - et on ne parle guère de la **CD32** dans les articles généraux sur les consoles vidéo des journaux : tout n'est que **Sega** ou **Nintendo** (au secours !).*
*Seule note optimiste, **La Recherche** a écrit les mots "**Amiga**" et "**Commodore**" en toutes lettres !*
*Quelles sont les dernières nouvelles au sujet du futur **Amiga** ? Est-ce pour bientôt ? Avec le **68060** ? Et un lecteur de **CD-ROM** au moins !*
*En espérant bientôt recevoir votre réponse, je souhaite à toute l'équipe la réussite qu'elle mérite avec le magazine.*
***Arnaud***
***le Masne de Chermont***
*75005 Paris*

Comme indiqué plus haut, *Amiga Revue* sera dorénavant en kiosques aux environ du 15/20 de chaque mois. Prévenez votre libraire que vous risquez de venir l'embêter dans cette période là...
Apparement, il y a un problème dans votre fichier **explode.library**. Soit il est abîmé, soit, effectivement, vous disposez d'une version trop ancienne. Essayez de vous en procurer une plus récente. Mais le mieux serait encore de le décompacter une bonne fois pour toute, non ?
Toutes les bibliothèques *xpr* ont été distribuées dans le DP, sur les disquettes *Fish* et *CAM* (et peut-être même les *DPAT*). Contactez une association de diffusion de DP, style *Phoenix* ou *Attila*.
Ca, pour changer de manière de faire de la pub, *Commodore* va en changer : leur dernière insertion publicitaire aura lieu dans la rubrique nécrologique des *Echos*...
Je ne répondrai pas ici à la question concernant le futur Amiga : allez zieuter la page 8 pour en savoir plus.

●

***Bonjour à toute l'équipe,***
*Je suis une nouvelle venue dans le monde de l'**Amiga**, bref, une novice en quelque sorte. Je possède un **A1200** et viens d'acquérir un disque dur de 120 Mo, histoire de ne plus m'emmêler les crayons avec les disquettes car cela devient pénible à partir d'un certain moment. Ce disque dur m'a été vendu avec 10 Mo de **DP** installés. Quand on est un "**petit nouveau**" dans le monde **Amiga** et que l'on est loin de tout connaître, on se renseigne pour savoir ce qu'est le **Domaine Public**. Hélas pour moi, pas de réponse dans mon entourage où personne ne sait me dire comment exploiter ce domaine. Je décide donc de téléphoner à mon revendeur en lui expliquant que mon **Workbench** était bien installé mais que je ne savais pas comment retrouver le **DP** sur le disque dur. Il m'a répondu que cela se trouvait sur **ACCU 1**. Qu'est-ce donc ? Comment procéder pour s'y rendre, car je ne vois aucune icône dans le Workbench ayant ce nom ?*
*Je possède le jeu **Tetris** et, quand je veux l'installer sur mon disque dur, une icône por-*

*tant son nom s'installe sur le* ***Workbench.*** *Je désire le mettre dans un tiroir* ***Jeux*** *et, en le tirant du Workbench, il n'y a pas de problème, mais, malheureusement, à l'ouverture du tiroir, le jeu ne fonctionne pas. Pourquoi ?*
*Quelle différence y a-t-il entre la carte* ***Blizzard 1220/4****, 68020 à 28Mhz, horloge, support 68882, 4 Mo et la* ***Blizzard 1220/4****, 68020, 4 Mo 32 Bits, co-pro 33 Mhz, horloge ? Laquelle des deux convient le mieux à l'A1200 ? Quel coprocesseur devrais-je lui ajouter par la suite ?*
*Je viens d'acheter* ***Vidi 24 RT*** *car je m'intéresse beaucoup au montage vidéo et, pour digitaliser, je pense que ce logiciel est idéal. Faudra-t-il une carte graphique pour améliorer ses performances, et, si c'est le cas, peut-on m'expliquer alors ce qu'est une carte graphique et où vient-elle se loger dans l'A1200 ?*
*Je compte acquérir* ***Scala Multimedia 300*** *et* ***Scala Echo 100****. Ce dernier fonctionne-t-il seul, je veux dire* ***sans*** *le* ***MM 300*** *? Qu'est-ce que le Scala module* ***G-Lock*** *et* ***Vision 24*** *? A quoi servent-ils ? Il faut avouer que l'on perd son latin, avec tous ces logiciels.*
*Bravo pour votre revue, elle contribue à aider les nouveaux arrivés dans le monde de l'Amiga, qui paraît si grand à nos yeux. Essayez de consacrer peut-être un peu plus de pages d'explications aux différents logiciels et pensez à écrire et décrire clairement ce que les nouvelles recrues ne connaissent pas (ex :* ***CAM****,* ***Fred Fish****,* ***routinettes****, etc...)*
*Merci de me répondre. Une future "****Amigaïste****", mordue dès à présent.*
***Edith Grosmangin***
*57140 Woippy*

Votre disque dur (un *Overdrive,* si je ne m'abuse ?) doit normalement disposer de deux partitions, baptisées *Workbench3.0* et *Work*. Ces noms, qui sont leur nom de volume, leur ont été donnés lors de leur formatage. Disons par analogie, qu'il s'agit de leur prénom.
Sur l'Amiga, tout volume dispose également d'un nom de périphérique, que l'on pourrait apparenter au nom de famille. Dans le cas de l'*Overdrive, Workbench3.0* et *Work* s'appellent également et respectivement *AQ0* et *AQ1* (et non *ACCU 1*...).
Bref, tout ça pour dire que votre domaine public est situé dans la partition *Work* de votre disque dur, qui, elle, possède une icône. Vous devriez y trouver une dizaine de tiroirs portant le très poétique et évocateur nom de *AmigaLibDisk* suivi d'un numéro.
Pour *Tetris,* c'est lors de l'installation qu'il faut indiquer le nom du tiroir où vous souhaitez le copier, et non après : le programme a en effet besoin de retrouver plusieurs fichiers lui appartenant, qu'il va rechercher là où vous l'avez installé. Un conseil au passage, installez-le sur la partition *Work* plutôt que sur *Workbench3.0.*
Les deux cartes *Blizzard* ne sont en fait qu'une : ce ne sont là que deux manières différentes qu'on deux annonceurs de la promotionner. Il se peut cependant que la quantité de mémoire varie ou qu'un coprocesseur mathématique soit déjà installé sur la carte, vérifiez auprès de votre revendeur.
Une carte graphique est destinée à améliorer encore les possibilités d'affichage de l'Amiga. Le *Vidi 24 RT* est totalement indépendant de toute carte, et, en fait, il n'existe pas de carte graphique pour l'Amiga 1200. Vous pourrez en trouver pour l'Amiga 2000, 3000 ou 4000, mais pas pour le 1200.
Attention à ne pas confondre : le *Vidi 24 RT* est un *digitaliseur vidéo,* c'est-à-dire qu'il permet de capturer dans la mémoire de l'Amiga, les images en provenance d'une source vidéo quelconque (caméscope, magnétoscope, télévision...). En aucun cas, il ne vous permettra de faire du montage vidéo, une activité qui nécessite une configuration plus « musclée » puisqu'il faut avoir pour ce faire, non seulement un *genlock,* mais également un appareil capable de piloter un magnétoscope de qualité *broadcast* supportant l'image par image.
*Scala Echo 100* est totalement indépendant de *Scala Multimedia 300.* Quant aux modules *G-Lock* et *Vision 24,* ce sont des extensions à *Scala MM 300* permettant d'utiliser ces périphériques (un *genlock* et une carte graphique) avec ce logiciel. Il existe par ailleurs plusieurs autres extensions à *Scala,* comme notamment ce module qui lui permet de piloter les *CDXL* et même, si ma mémoire ne me joue pas de vilain tour, les *Photo-CD* de **Kodak.**
Enfin, les noms *CAM* et *Fred Fish* désignent tout simplement des collections de logiciels du domaine public (vous voyez, on y revient).

## L'ARGUS AMIGA REVUE DES MATERIELS

**Amiga Revue vous offre un nouveau service. Vous souhaitez vendre ou acheter au bon prix ? Consultez l'Argus, grille de référence des prix du Marché de l'Occasion. Ce mois-ci, découvrez les matériels.**

Les prix indiqués tiennent compte de plusieurs paramètres : ancienneté (entre 6 mois et 2 ans), rareté et prix moyen constaté à la revente. Le matériel d'occasion doit être revendu dans son emballage d'origine avec l'intégralité des manuels, bons de garantie, factures, etc., et ce, dans un bon état. Dans le cas contraire, l'acheteur peut tout à fait exiger des prix inférieurs à ceux indiqués par l'**Argus**. Des remarques, des questions à propos de l'**Argus** ou de votre matériel ? N'hésitez pas à adresser votre courrier à :

**Amiga Revue, L'Argus**
**13 rue de Paris**
**92100 Boulogne**

L'**Argus** complètera et affinera ses évaluations au fil des numéros. Le mois prochain, les logiciels.

### LA COTE DE L'OCCASION AU 15/06/94

| | |
|---|---|
| Amiga 1000 | 900 |
| Amiga 500 | 600 |
| Amiga 500+ | 700 |
| Amiga 600 | 800 |
| Amiga 1200 | 1700 |
| Amiga 2000a | 1300 |
| Amiga 2000b | 1400 |
| Amiga 2000b 2.04 | 1900 |
| Amiga 3000 | 3300 |
| Amiga 3000T | 3500 |
| Amiga 4000/40/120 | 7500 |
| Amiga 4000/30/80 | 7000 |
| CDTV | 1500 |
| AVideo 24 | 2000 |
| Scanner Golden Image | 750 |
| DCTV | 1500 |
| Digitaliseur de son 8 Bits | 150 |
| DD A590 | 1100 |
| ATOnce 286/16 | 700 |
| Alim A500 | 200 |
| Alim A2000 | 300 |
| Interface Midi | 100 |
| Lect ext A1010 | 200 |
| MultiStart 1.3/2.0 | 200 |
| Disquette DD | 2 |
| Disquette HD | 3 |
| Action Replay MKII | 250 |
| Action Replay MKIII | 350 |
| Moniteur 1084 | 900 |
| Moniteur 1084S | 950 |
| Moniteur 1083 | 900 |
| Moniteur 1942 | 2300 |
| Moniteur Philips | 1100 |
| Tablette gfx EasylA3 | 1250 |
| Disquette DP | 7 |

## Amiga 500

■ Vends A500 et écran : 1 800 F. Vds aussi MultiStart (Rom 1.3), 1Mo Chip, Bible, M.O. du 68000, Hardware Manual... Tél au (16) 78. 39.32.49. (Lyon).

■ Vends A500 Plus, Rom 2.04 + Disque Dur 52 Mo GVP Série 2 SCSI Mémoire 2+2 + programmes installés. Très bon état. Echange Scala 300 contre Real 3D. Tél : 24.22.00.59.

■ Vends A500 + 2 Mo : 600 F. Tél Alain au : 60.05.75.92. après 19h (Région Parisienne uniquement)

■ Vends A500 avec extension (1Mo) + 4 Joy + souris + tapis + 50 disquettes + 2 jeux originaux + logiciels. Très bon état de marche : 1 590 F. Tél : 92.05.20.14.

■ Vends A500 Plus 1 Mo + Ext 1 Mo : 1 000 F. HD GVP 52 Mo (Extensible à 8 Mo), slot AT 286, slot carte 68030 + Nbr logiciels : 1 000 F. Frame Buffer FB10 : 1 000 F. Tél : 26.84.84.65.

■ Vends A500 Plus + Supra Turbo 28 Mhz + switcher Workbench 1.3 + Dpaint IV (version Française) + Amos (version Française) + nombreux Jeux : 2 500 F à débattre. Tél : 89.44.28.87. après 17h.

## Amiga 600

■ Vends Amiga 600 + mémoire 2 Mo (interne) + Disque Dur 40 Mo. Logiciels installés : DPaint IV, Pro-Titler, Scala 500, VideoDirector. Parfait état : 2 500 F. Tél : 40.31.28.82. le soir.

## Amiga 1000

■ Vends A1000 2,5 Mo, lecteur externe, Moniteur 1081 : 2 850 F. + Genlock GST 30 XP (Etat neuf) : 1 950 F, le tout : 4 500 F. Tél André au : 48.41.78.52. après 19h.

## Amiga 1200

■ Vends A1200 + DD 120 Mo + 4 Mo Ram 32 Bits, le tout sous garantie + Joy + Digitaliseur de sons + 450 disks + nombreuses revues, le tout : 6 500 F. Tél : 32.67.49.34. après 18h.

■ Vends A1200 + Disque Dur 80 Mo + Imprimante Citizen 120D + lecteur externe + 200 Disks (garantis 6 mois) : 3 000 F le tout. Tél Frank au : 39.37.71.73.

■ Vends A1200 + Disque Dur 340 Mo + Moniteur couleur + Extension mémoire 4 Mo + co-processeur arithmétique 68882 à 33 MHz + nombreux jeux et utilitaires. Prix à débattre. Tél Thomas au : 45.90.05.55.

## Amiga 2000

■ Vends A2000A + 2ème lecteur + carte ext. + logiciels : 1 200 F. A2000B + 3 lecteurs + moniteur couleur + DD 40 Mo + 9 Mo Ram + Digiview + Accessoires et logiciels : 3 900 F. Carte Flicker fixer : 1 000 F. Carte PC-XT et Lecteur : 500 F. Tél : (1) 43.61.22.23.

■ Vends A2000B + écran + A2630 + 2514 + DD 52 Mo + Carte PC-XT + 2ème lecteur interne + très nombreux logiciels : 6 000 F à débattre. Tél : 45.99.20.51. (Matin ou tard - Répondeur).

■ Vends A2000B 1.3/2.0 + 7 Mo, 2 lecteurs, DD 20 Mo et 42 Mo + 250 disks : 4 000 F. Moniteur 2080 : 1 000F. Imp Canon BJ10e : 900 F. Tél Florent au : 64.99.82.33. (Soir et WE)

■ Vends A2000B + Moniteur 1083S + Carte GVP Combo 322 avec 68030, 2 Mo à 22 MHZ + DD 52 Mo + 3DPro + Amos + Jeux + Joystick + Table. Le tout : 4 000 F. Tél : 34.28.75.84.

■ Vends A2000B 1.3 + 2.04 + Moniteur 1083S + 1 lecteur interne + 1 externe 3.5 + DD 52 Mo + Ext Ram 3 Mo + Joystick. Le tout : 4 500 F. Caméra N&B + Digitaliseur, le tout : 5 000 F. Tél : 48.98.99.38.

■ Vends A2000B + 2ème lecteur interne + DD 105 Mo + extension 4 Mo + jeux + souris + utilitaires + imprimante 24 aiguilles couleur. Le tout : 4 000 F. Demander David au : 44.73.29.82.

■ Vends A2000B, + 1083S + Trumpcard Pro + DD 52 Mo. + carte accélératrice 68020 + 2 Mo + DPaint IV + Nombreux jeux : 4 500 F. Genlock Gold PAL/Secam/YC + Digiview + DGPaint : 3 500 F. Citizen 120D + Exc : 500 F. Tél : 42.59.92.94.

■ Vends A2000B, DD 52 Mo + 5 Mo Ram : 2 000 F. Genlock Amiga 2300S : 2 000F. Cart accélératrice 68030 : 2 000 F. Le tout est déposé chez G.B. Micro à Dijon. Tél : 80.49.99.34. de 10h à 12h et de 15h à18h.

■ Vends A2000B, + WB 2.04 + carte PC-XT + Filecard PC 30 Mo + écran 1084 : 4 500 F. Tél à Sylvain (Lyon) au : 72.44.92.27.

■ Vends A2000B, + 3 lecteurs externes + 4 Mo + moniteur couleur haute résolution + DPaint IV + Fantavision + Caligari + Photo Labo + Objets 3D/4D + passerelle PC : 3 000 F. Urgent. Tél à Nicolas au : 60.86.10.26.

■ Idéal pou la vidéo : Vends A2000B + 3 Mo + DD 40 Mo + moniteur 1084S + Genlock Magni + imprimante MPS 1270 + Digi Gold + logiciels (Digiview 4.0, MMM, DPaint IV, Kindwords 3.0, ProTitles 2.0, Broadcast Titler2, Infofile, Page Setter, Turbo Silver). Bon état, peu servi : 15 000 F. Tél RIP au : 59.22.05.56.

■ Vends A2000B, WB 1.3 + 2.04 + écran 1084S + accélérateur 14,4 Mhz + Disque Dur 52 Mo + 6 MM + Nombreuses options + importante bibliothèque de logiciels + livres + jeux + utilitaitres : 6 000 F. Tél : 47.08.43.28. après 18h. (Heures de Bureau : 34.81.47.08.

## COMMENT PASSER VOTRE PETITE ANNONCE ?

Le prix est de **30 F** par annonce pour les non-abonnés. Retournez ce bon, accompagné de votre règlement, **avant le 5 Août** pour parution dans AMIGA Revue n°68. Libellez votre chèque à l'ordre de ***AmRev*** et envoyez le tout à :

AMIGA Revue
13, rue de Paris
92100 Boulogne - Billancourt

POUR LES ABONNÉS GRATUIT !

Acquérir un AMIGA
à 1/2 PRIX
C'EST ENFIN POSSIBLE
*3615 FRANCE MICRO*
Des milliers d'annonces de particuliers
AMIGA · A500/600/1200/2000
A3000/4000 + périphériques
*VENDEZ AU : (1) 43 32 41 41*

■ Vends A2000B, WB 1.3 + 2.05 + livres + logiciels : 1 600 F. Vends Moniteur 1084S (neuf) : 1 100 F. Vends également compatible PC/AT + coprocesseur mathématique + lecteur + livres + nombreux logiciels : 1 100 F. Vends aussi imprimante matricielle MPS 1200 : 300 F. Tél : 98.20.31.39.

## Amiga 3000

■ Vends A3000, 16 Mo Ram 200 Meg DD + moniteur multisync 1950 + softs (WB et Unix), le tout : 8 000 F. Tél au (1) 45.44.82.95. Soir.

■ Vends A3000, DD 100 Mo, 6 Mo + 2, A1084S : 10 000 F. DigiGold + DCTV + DPaint IV + Page Setter + Font Pack + Font Enhancer + Excellence! : 50% du prix du neuf ! Magni : 7 000 F. Tél : 60.44.05.19 (Répondeur).

## Amiga 4000

■ Vends A4000/040, DD 120 Mo + 6 Mo Ram (Décembre 93) : 10 000 F. Filtre électronique DG 40 (SATV) : 1 000 F. Tél à Eric au : 26.65.92.80.

■ Vends A4000/040, DD 120 Mo 6 Mo Ram + carte Opal + SCSI 1 avec DD 80 Mo + moniteur 1084 + Nbrx log. (Morph+, Alladin, Imagine, Scala) : 15 000 F. à débattre. Tél : 46.81.94.54.

■ Vends A4000/40 - 6 Mo + DD 120 Mo + 10 Mo Ram + écran 1960 + scan doubleur + lecteur externe : 13 000 F. Tél : 55.50.59.61.

## Divers

■ Vends G-Lock GVP : 2 500 F. Vidi 24RT : 1 800 F. Blizzard A1220/4 : 2 400 F. avec copro. VideoDirector : 1 000 F. neuf + garantie. Tél : 84.29.30.91.

■ A1200 cherche DD occasion externe ou interne de 60 à 150 Mo. Tél : 47.25.79.00.

■ Vends logiciels : Falcon : 100 F, Design 3D : 100 F, Tornado : 150 F, A320 : 100 F, F29 : 100 F, Fantavision : 100 F. + livres. André, après 20h au : 39.58.33.88.

■ Vends table de mixage vidéo MX12 Modèle Pro (déf : 550 lignes). Prix : 9 500 F. Etat neuf + logiciels orig. petits prix. Tél : 42.79.57.64.

■ Achète pour mon A500 si garanties et best offres : imprimante couleur, scanner à main, extension mémoire, disque dur et lecteur externe, et, pourquoi pas, carte accélératrice (speeder urgent !) : Alain Duval 12, Allée des Acacias 51500 Champfleury.

■ Vends DD 85 Mo GVP neuf : 1 700 F. Genlock GVP (8/93) : 2 500 F. (avec Maj. Version française). Tél au : 64.39.04.75.

■ Propose mes news (utils, modules, pics X, megadémos...) 20 cts/10 Ko soit 17 F/1Mo désarchivé. Louis Farago, 82 Avenue Roger Salengro, 93290 Le Tremblay.

■ Vends logiciels Multimédia Amiga 1/2 prix : Amigavision + Scala Vidéo Studio : 1 500 F. Les deux jamais servi. Tél : 70.29.77.58.

■ Achète DOS TOS (*NDLR : Ca serait pas plutôt "DOS-2-DOS" ?*), de préférence en version française. Tél : 76.47.34.90. ou écrire à Dominique Pageault, 42, rue du Général Ferrié, 38100 Grenoble.

■ Chômeur en Formation recherche pour rédaction thèse/mémoire le logiciel Pro Write 2.0 + Manuel. M. Veys 18/4, rue Galilée 59510 Hem.

■ Vends Filtre électronique DigiGold Pro YC (SATV) + Digiview 4.0 : 2 500 F. TBE très peu servi. Tél Jean au : 35.39.04.05.

■ Vends régie vidéo Hama video cut : 500 F. Imprimante Deskjet 500C : 2 400 F. Turbo Print Pro : 300 F. Video Director : 1 000 F. Tél René au : 60.84.69.92.

■ Vends Carte Picasso II + TVPaint 2.0 : 3 000 F. Carte Vortex 386 : 1 500 F. Mise à jour VXL30 : 250 F. Tel : 83.24.54.45. Poste 81269.

■ Vends divers logiciels et périphériques Amiga originaux avec boîtes et docs, neufs. Prix intéressants. Liste sur demande. K. Ikhlef, 20ter Allée des Mélèzes 88 380 Arches. Tél : 29.32.76.58.

■ Vends OpalVision : 2 000 F. Disque Dur 345 Mo : 2 300 F. Flicker Free : 900 F. 2 Mo Chip : 1 000 F. Tél : 68.92.86.96.

■ Echange Amiga 1200 (avril 94) contre console CD32. Tél : 53.53.58.55 *(NDLR : La démarche est originale ! Si vous trouvez, prévenez-nous).*

■ Vends pour A500/A500 Plus carte GVP A530 turbo + 68030 à 40 Mhz + 4 Mo Ram 32 Bits + DD Quantum 52 Mo : 3 900 F. Tél au : 46.42.20.04. après 20h.

■ Vds carte Vision 24 GVP composite + DCTV RVB modifié pour A4000 + Magnétoscope Sony EV1000 Hi8 + Régie d'effets vidéo Panasonic AVE5. TBE. Tél Patrick au : (16) 74.83.02.02. ou au (1) 48.40.67.69.

■ Recherche version européenne du simulateur A320. Talbot R. 13, Bd du Clou, 74500 Evian. Tél : 50.70.71.34.

■ Vends Amiga Revue N°1 (rare !) à N°17. Egalement Amiga News 1 à 28. Faire offres au : 43.61.22.23.

■ Vends DD AmiQuest 120 Mo. Valeur : 2 990 F vendu 2 200 F. Sous garantie 5 mois. Tél : 20.56.72.30..

■ Vends Digiview Mediastation + filtre électronique DG40 : 1 000 F. Imprimante HP Paintjet couleur : 1 500 F. Tél : 99.23.77.65.

■ Vends barrette de 32 Bits 2 Mo 72 broches. Valeur : 990 F, vendu 450 F. Vends aussi DD 1 Go et DD 500 Mo, à débattre. Tél : 43.32.41.41.

## Contacts

■ Coder cherche GFX et SFX pour faire démos et jeux. Cherche contacts avec autres coders ASM. Tél Loïc au : 42.42.84.04.

■ Cherche contacts sur A500/A1200 (news, progs, utils) à Paris ou Amiens et docs ASM pour Sharp PC. Tél : 43.37.74.02.

■ Propose services de saisie et PAO de qualité professionnelle. Prix compétitifs, ex : 10 exemplaires de CV : 30 F. Tél : 42.29.91.55.

■ Graphiste propose divers services en infographie et animation 2D/3D sur région Provence-Alpes-Côte d'Azur. Tél à C. Connillière au : 91.96.21.61.

**AMIGA REVUE**
et
**AMIGAMES**
sont des publications de
**AmRev**
SARL de Presse au capital de 5000 F

**Siège Social :**
17, rue Henry Monnier 75009 Paris
(*Cette adresse ne reçoit pas le public*)

**Rédaction - Administration - Publicité**
13, rue de Paris
92100 Boulogne-Billancourt
Téléphone : (1) **46.03.34.34**
Fax : (1) **48.25.98.06**

Fondateur et Ange Tutélaire
**Jean-Yves Primas**
Directrice de la Publication
**Rebaïa Mamache**
Directeur Administratif et Financier
**Robert Truchot**
Directrice de la Publicité
**Monica Occhipinti**

**Rédaction :** (1) **46.04.74.68**
Editeur - Directeur de la Rédaction
**Antoine Occhipinti**
Rédacteur en Chef
**Stephan Schreiber**

Ont collaboré
**Philippe Agnisola, Pascal Anquetil, Micky Chabane, Laurent Christophe, Olivier Duval, Fabrice Hautecloque, Sébastien Lubrano, Rachid Ouadah, Carlos Récatala, Pascal Rimbault, Patrick-Marc Rousseau, Yann Serra, Jean-Marc Viotti**
et l'équipe d'**AMIGA STORM :**
**Philippe Bardet, Stéphane Boll, Raphael Bouaziz, Christophe Carel**
et **Christophe Rabaté**

Abonnements et VPC : **MCM**
16, Quai J.B. Clément
94140 Alfortville.
Tél : (1) **43.78.92.10**

Imprimé en France sur les presses de
**Groupe JL - Roto 61**

Flashage : **Boa**

Dépôt Légal à la date de parution
Commission Paritaire : en cours

Diffusion
**Messageries Lyonnaises de Presse**

**AMIGA REVUE** et **AMIGAMES** ont été réalisés à 100% sur **Amiga** avec les logiciels **ProPage** 4.1, **Excellence!** 3.0, **Final Copy II**, **Art Department Pro** 2.5, **ImageFX** 1.5 et transcodés ***Mac*** via **Emplant** 4.4

Toute représentation ou reproduction intégrale ou partielle de ces publications et ce, par quelque procédé que ce soit, faite sans le consentement de l'éditeur, est illicite et constituerait une contrefaçon. "*Seules sont autorisées, d'une part, les reproductions strictement réservées à l'usage du copiste et non destinées à une utilisation collective et, d'autre part, les analyses et courtes citations justifiées par le caractère scientifique ou d'information de l'oeuvre dans laquelle elles sont incorporées*" (Art. 425 et suivants du Code Pénal). Toute référence à un article, toute citation ou utilisation des logos ***AMIGA REVUE*** ou ***AMIGAMES*** pour servir la promotion d'un produit doit faire l'objet d'un accord écrit de l'éditeur. © 1994 by **AmRev**. Tous droits réservés. Tout document non sollicité envoyé aux Rédactions s'entend "*libre de tous droits de publication*" et ne sera en aucun cas retourné. Les opinions exprimées dans ces magazines n'engagent que leurs auteurs. **Amiga** est une marque déposée par **Commodore Corp.**
***Amiga Revue*** et ***Amigames*** sont des publications totalement indépendantes de la société **Commodore France** ou de tout autre entité, d'ailleurs...

# AMIGA REVUE

## ABONNEZ-VOUS
## 12 numéros = 300 F

## Gagnez 2 exemplaires gratuits
## en recevant 12 numéros pour le prix de 10 ainsi que de nombreux avantages :

- 4 pin's Commodore (collectors !)
- 1 disquette de téléchargement 36 15 Amiga Revue
- 30 minutes de connexion en 36 14
- 12 Petites Annonces gratuites
- quantité d'offres promotionnelles, soit directement issues du Magazine, soit en partenariat avec nos Annonceurs

## BULLETIN D'ABONNEMENT

(1 an = 12 numéros)

*Nous tenons à prévenir nos abonnés que, malgré nos efforts pour qu'ils soient, ce qui est légitime, servis **AVANT** la mise en kiosque nationale, il ne nous est malheureusement pas possible de les assurer que tel sera le cas. Nous les prions donc de bien vouloir nous en excuser à l'avance.*

**OUI, JE M'ABONNE A AMIGA REVUE ET JE BENEFICIERAI**

- de DEUX NUMEROS GRATUITS par rapport au prix de vente en kiosque
- de 4 pin's émaillés à la gloire de COMMODORE (attention : COLLECTORS !)
- d'une disquette de téléchargement 36 15 Amiga Revue et d'un crédit de 30' en 3614
- d'1 PETITE ANNONCE GRATUITE chaque mois, pendant un an
- de promotions spéciales sur certains produits dérivés proposés par le journal

**France : 300 F Dom-Tom et Etranger : 390 F**

Règlement par chèque bancaire ou postal à l'ordre de AMREV
(pour les Dom-Tom et l'Etranger, mandat obligatoire libellé en Francs Français)

Nom : ..... Prénoms : .....

Adresse : .....

Code Postal : ..... Localité : ..... Pays : .....

Bulletin d'Abonnement à expédier, accompagné de votre règlement à :
Amiga Revue, Abonnement, 13, rue de Paris, 92100 Boulogne-Billancourt.

## AMIGA REVUE vous propose son SERVICE DISQUETTES

En parcourant nos pages, vous vous êtes sans doute dit : "*Tiens, cette démo, cet utilitaire, cette image, ça me plairait bien de l'avoir !*". Sachez que, dans la mesure du possible, bien sûr, vous pourrez dorénavant vous procurer, par notre intermédiaire, cette démo, cet utilitaire cette imags que vous convoitez tant. Pour ce faire vous avez deux possibilités :

- Nous commander directement la ou les disquettes
- Télécharger les fichiers qui vous intéressent.

Pour de plus amples informations, reportez-vous page 10.

## LES ANCIENS NUMÉROS D'AMIGA REVUE

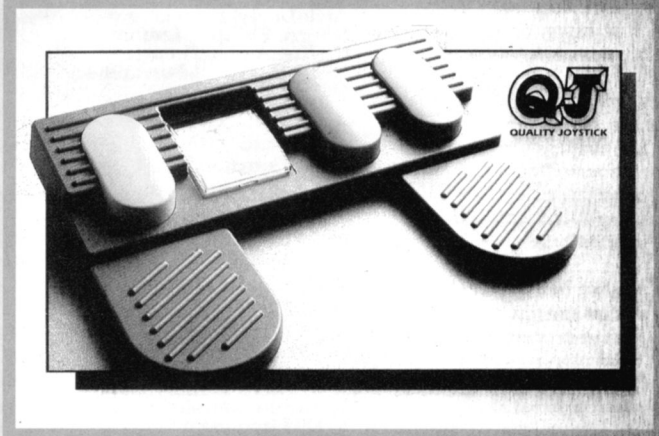
**Du N° 1 au N° 30, les stocks sont malheureusement définitivement épuisés. Sont encore disponibles les N° 31, N° 32, N° 33, N° 34, N° 35, N° 36, N° 37, N° 38, N° 39, N° 40, N° 41, N° 42, N° 43, N° 44, N° 45, N° 46, N° 47, N° 48, N° 49, N° 50, ainsi que :**

◆ **N° 51 :** Nouveau A1200 - Les cadeaux à moins de 500 F - Amiga et BD - Opal Vision - Cinemorph - UIK - Acad Translator
◆ **N° 52 :** Que faire avec son Amiga - Devenez scénariste de BD - Multimedia Maker - GLock - Aladdin 4D
◆ **N° 53 :** Jeux : toutes les nouveautés - Le Chalet des cadets - Morph Plus - Final Copy 2 - Carte E-Mu Proteus - Carte ADC16 - SAS C
◆ **N° 54 :** Programmation trois niveaux : débutant, avancé, expert - Imagina 93 - Duel à l'écran - DPaint IV AGA - PageSetter 3 - ImageFX
◆ **N° 55 :** Les périphériques du A1200 - Les jeux à distance - Réalisez votre Home Studio - BBS mode d'emploi - True Paint - Bars & Pipes Pro 2.0
◆ **N° 56 :** L'Amiga CD$^{32}$ - Gare aux virus - ProPage 4.0 - Pro Write 3.3.2 - AVideo YC - M1230 XA
◆ **N° 57 :** Home Video Part II - L'Amiga au Salon de la Vidéo et du Son - Real 3D Turbo - Directory Opus
◆ **N° 58 :** Du nouveau sur L'Amiga CD$^{32}$ - Le Multimédia, qu'est-ce que c'est ? - AmiQuest - ADPro
◆ **N° 59 :** La Réalité Virtuelle - Amiga CD$^{32}$ : tous les jeux présents et à venir - A1208 - Brilliance - Deluxe Music II
◆ **N° 60 :** Bien choisir son imprimnte - CD-ROM, CD+G, CD-V... Ce qu'il faut savoir - Les premier titres CD$^{32}$ - Vidi 12 - KVS-DHD - Overdrive
◆ **N° 61 :** Tout sur le morphing - Comment choisir son moniteur - Emplant - Picasso II - DataFlyer 400 SX - Midi Ptcher - Patchmeister - Overkill - James Pond II - Combat Air Patrol - The Cartoons - Theatre of Death
◆ **N° 62 :** Les meilleurs jeux de l'année 1993 - Le B A BA de l'Amiga - Les traitements de texte - Les voyages Virtuels - Fargo Primera - EGS Spectrum - Disk Expander
◆ **N° 63 :** 30 idées pour optimiser votre Amiga - Tous les utilitaires indispensables pour programmer votre machine - Scala Multimedia 300 - MediaPoint - A1230 Turbo - C-Tutor
◆ **N° 64 :** La PAO sur Amiga - ImageFX - MSP 9000 - Blitz Basic - Samplitude - Black Sect - Pirates Gold - Skidmarks - The Settlers - Captive 2
◆ **N° 65 :** Imagina 1994 - L'Amiga face à la concurrence - Citizen ABC-24 - Aladdin 4D - Vidi 24 RT - Studio 16 - Clarissa - Nord & Sud - Winter Olympic - Brian the Lion - Simon the Sorcerer - Second Samuraï
◆ **N° 66 :** L'Amiga au Palace - Sixième Anniversaire - Le Time Code - Type Smith 2.0 - Art Department Pro 2.5 - QuarterBack Tools DeLuxe - Le premier n° d'AMIGAMES avec : Mr Nutz - Microcosm - Sim Life - Legacy of Sorasil

**Remplissez le Bon de Commande ci-contre en indiquant le (ou les) numéro(s) désiré(s). Le prix est de 25 F par n° auquel il faudra ajouter, en tout, 8 F forfaitaires de frais de port, quel que soit le nombre d'exemplaires commandés.**
**En ce qui concerne les Dom-Tom et l'Etranger, le forfait pour les frais de port s'élève à 13 F.**

## LE SHOPPING D'AMIGA REVUE

### LE FOOTPEDAL




Accélérez, freinez, embrayez au pied dans votre F1 ou pilotez votre hélicoptère ou votre Jet pour que vos simultions deviennent encore un peu plus réelles !
De construction très robuste, le **FOOTPEDAL** est équipé de micro-switches professionnels et peut être assigné en position *Joystick* ou bien *Pédale*... (Réf ACC) : 129 F

**ET N'OUBLIEZ PAS NOS AUTRES ARTICLES !**

◆ **Kit de Téléchargement** pour vous connecter au **36 15 Amiga Revue** : Kit complet avec le cable et le logiciel (Réf 5500) : **149 F** ou le Logiciel seul (Réf 5510) : **59 F** ou encore le cable seul (Réf 5520) : **90 F**. (**version A1200 indisponible !**)
◆ **Housse de Luxe** pour protéger efficacement votre machine.
Housse Clavier A500/600/1200/2000/3000 (Réf 9500) : **85 F**
Housse Moniteur (Réf 9530) : **125 F**
Housse Clavier + Housse Moniteur (Réf 9510) : **175 F**

## BON DE COMMANDE
(à découper ou à recopier)

Nom : .....
Prénoms : .....
Adresse : .....
.....
Localité : .....
Code Postal : ..... Signature : .....

| Article | Réf/N° | Qté | Prix |
|---|---|---|---|
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |

Frais d'envoi : 28 F jusqu'à 350 F d'achats et 36 F au-delà.
Dom-Tom/Etranger : + 20 F (**Prévoir 3 à 4 semaines de délais pour la réception de votre commande.**)

**Total** _____

Ci-joint mon règlement par chèque bancaire ou postal (mandat international obligatoire pour les Dom-Tom et l'Etranger) à l'ordre d'**AMREV**.

**Amiga Revue, Service VPC**
**13, rue de Paris, 92100 Boulogne-Billancourt**

## BELGIQUE

I-Média
7 Carré Peeters
1180 Bruxelles
(0) 2.376.14.38

## ETATS-UNIS

Amiga World
80 Elm St.
Peterborough, NH 03458
603/924-0100

ASDG
925 Steward St.
Madison, WI 53713
608/273-6585

Commodore Business Machines
1200 Wilson Dr.
West Chester, PA 19380
800/662-6442

Creative Focus
Box 850
Chenango Bridge, NY 13745
607/648-4082

Expansion Systems
44862 Osgood Rd.
Freemont, CA 94539
510/656-2890

Fred Fish
1835 E. Belmont Drive
Tempe, AZ 85284

Great Valley Products, Inc. (GVP)
657 Clark Ave.
King of Prussia, PA 19406
215/337-8770

INOVAtronics
8499 Greenville Ave.,
Suite 209B
Dallas, TX 75231
214/340-4991

MicroBotics
1251 American Pkwy.
Richardson, TX 75081
214/437-5330

NewTek
215 S.E. 8th St.
Topeka, KS 66603
913/354-1146

Realsoft
601 North Orlando Ave.,
Suite 103
Maitland, FL 32751
407/539-0752

Soft-Logik Publishing
11131 South Towne Sq., Suite F
St. Louis, MO 63123
314/894-8608

Utilities Unlimited, Inc.
1641 McCulloch Blvd.,
Suite #25-124
Lake Havasu City, AZ 86403
602/680-9004

## FRANCE

4 Saisons Télévision
31 bis, Rue des Longs Prés
92514 Boulogne CEDEX
(1) 49.10.94.94

AMIE
11, Boulevard Voltaire
75011 Paris
(1) 43.57.48.28

Amiga Concept
47-49, Boulevard Jean Jaurès
78800 Houilles
(1) 39.15.72.55

Amiga Dream
19, Route de Vaugirard
92100 Meudon
(1) 46.23.90.48

AmigaNews
12, Rue Barrière
31200 Toulouse
(16) 61.47.25.67

Archos
99, Rue d'Amblainvilliers
91370 Verrières-le-Buisson
(1) 60.13.90.49

ArtioDactyl France
(Pierre Philippe Launay)
83, Rue André Theuriet
63000 Clermont-Ferrand
(16) 73.93.77.31

Attila DP
BP 192
63805 Cournon

Avancée
93, Avenue du Général Leclerc
75014 Paris
(1) 45.45.00.50

Axe Informatique
92, Cours Julien
13006 Marseille
(16) 91.48.40.55

BAB Micro Center
7, Rue de Coursic
64100 Bayonne
(16) 59.59.19.37

Bélier Production
18, Rue Fénelon
24200 Sarlat
(16) 53.59.34.70

Cash & Carry Micro (CCM)
37, Rue des Mathurins
75008 Paris
(1) 40.46.04.02

CIS
14, Avenue Hertz
Europarc
33600 Pessac
(16) 57.89.11.40

Club Français du Logiciel
16, Quai Jean-Baptiste Clément
94146 Alfortville CEDEX

Cuda Informatique
9, Rue Saulnier
75009 Paris
(1) 42.46.47.60

Européenne de Distribution Informatique (EDI)
BP 282
75625 Paris CEDEX 13
(16) 45.89.32.00

EVS Informatique
15, Rue du Gros Chêne
78480 Verneuil-sur-Seine
(1) 39.65.67.02

FBI
99, Rue d'Amblainvilliers
91370 Verrières-le-Buisson
(1) 60.13.12.23

Les Films du Genièvre
Belcastel
46200 Souillac
(16) 65.37.00.71

Floppy International
18, Avenue du Maréchal Juin
54000 Nancy
(16) 83.90.28.00

France Festival Distribution (FFD)
3, Rue Anatole France
13220 Chateauneuf-Lès-Martigues

Free Distribution Software (FDS)
82, Rue de Sailly
BP 134
59453 Lys Lez Lannoy CEDEX
(16) 20.02.06.63

Gélain Informatique
22, Avenue de Saxe
69006 Lyon
(16) 78.52.77.62

HUGOT
11, Rue Lakanal
93500 Pantin
(1) 49.42.97.74

IFA
508, Route Nationale
59680 Cerfontaine
(16) 27.65.58.11

Image'In
20, Rue du Grand Four
13300 Salon de Provence
(16) 90.56.67.08

Infologs
205, Rue Saint Pierre
13005 Marseille
(16) 91.47.01.79

Interceptor
13, Avenue Jean Jaurès
73000 Chambéry
(16) 79.62.96.48

Intersigne
116, Boulevard Peireire
75017 Paris
(1) 42.27.45.28

Jessico
BP 693
06012 Nice CEDEX 1
(16) 93.51.61.30

Komelec
4, Rue Yves Toudic
75010 Paris
(1) 42.08.54.07

MAD
42, Rue Lamartine
75009 Paris
(1) 48.78.11.65

Maximages-SC/Brice Grégory
BP 56 69480 Anse

Maxsys
20, Rue de l'Hotel Dieu
95000 Pontoise
(1) 30.38.95.00

ORN
153, Rue de l'Université
75007 Paris
(1) 45.56.19.23

Phase
93, Avenue du Général Leclerc
75014 Paris
(1) 45.45.73.00

Phoenix DP
BP 801
64008 Pau CEDEX
(16) 59.82.95.00

Pixelite
15, Rue du Général Gouraud
54000 Nancy
(16) 83.28.86.70

Power Informatique
26, Rue Trachel
06000 Nice
(16) 93.88.00.86

Serel Micro-Informatique
173, Rue Léon Jouhaux
78500 Sartrouville
(1) 39.13.64.96

Servico Informatique
90, Boulevard de la Libération
13004 Marseille
(16) 91.92.64.80

Silicone DP
5, Boulevard des Arceaux
34000 Montpellier
(16) 67.58.35.60

Someware
27, Rue Gabriel Péri
59186 Anor
(16) 27.59.62.57

Storm Media Production
6 bis, Rue de Candie
75011 Paris
(1) 43.57.46.57

Tecsoft Images
8, Avenue de Lattre de Tassigny
57000 Metz
(16) 87.69.19.50

Vidéo Editions Multimedia (VEM)
14, Rue du Bois Sauvage
91055 Evry CEDEX
(1) 64.97.96.54

Vitepro
42, Avenue Raymond Marcheron
92120 Vanves
(1) 46.38.17.15

VSPFE
36, Rue des Prés Bataille
77220 Tournan en Brie
(1) 64.07.19.76

Xanadu
13, Rue Ernest Renan
94200 Ivry-sur-Seine
(1) 49.60.06.66

## GRANDE BRETAGNE

Acid Software Europe Limited
37 Camden Square
Camden Town
London NW1 9XA
71 482 4066

Amiga Computing
Europa House, Adlington Park
Macclesfield SK10 4NP
0625 878888

Amiga Format/Amiga Shopper
30 Monmouth Street
Bath, Avon, BA1 2BW
0225 442244

CU Amiga
Priory Court
30-32 Farringdone Lane
London EC1R 3AU
071 972 6700

Digita International Limited
Black Horse House
Exmouth EX8 1JL
0395 270273

Europress Software
Europa House, Adlington Park
Macclesfield SK10 4NP
0625 859333

Rombo Products
Baird Road
Livingstone
Scotland EH54 7AZ
0506 414631

SoftWood Products Europe
PO Box 19
Alfreton
Derbyshire DE55 7BP
0773 836781

### Coucou !

Nous vous avons oublié ou avons commis une erreur ? Vous venez de déménager ? N'hésitez pas une seule seconde à nous écrire à l'a-dresse suivante :

Amiga Revue
Le Bottin
13, rue de Paris
92100 Boulogne
Billancourt

**L'ÉVÉNEMENT DE L'ÉTE : NE MANQUEZ SOUS AUCUN PRÉTEXTE *LE NOUVEAU GUIDE DE L'ENVIRONNEMENT* AMIGA !**

AMIGA SPÉCIAL

AMIGA SPECIAL

# ENVIRONNEMENT

Tout sur :

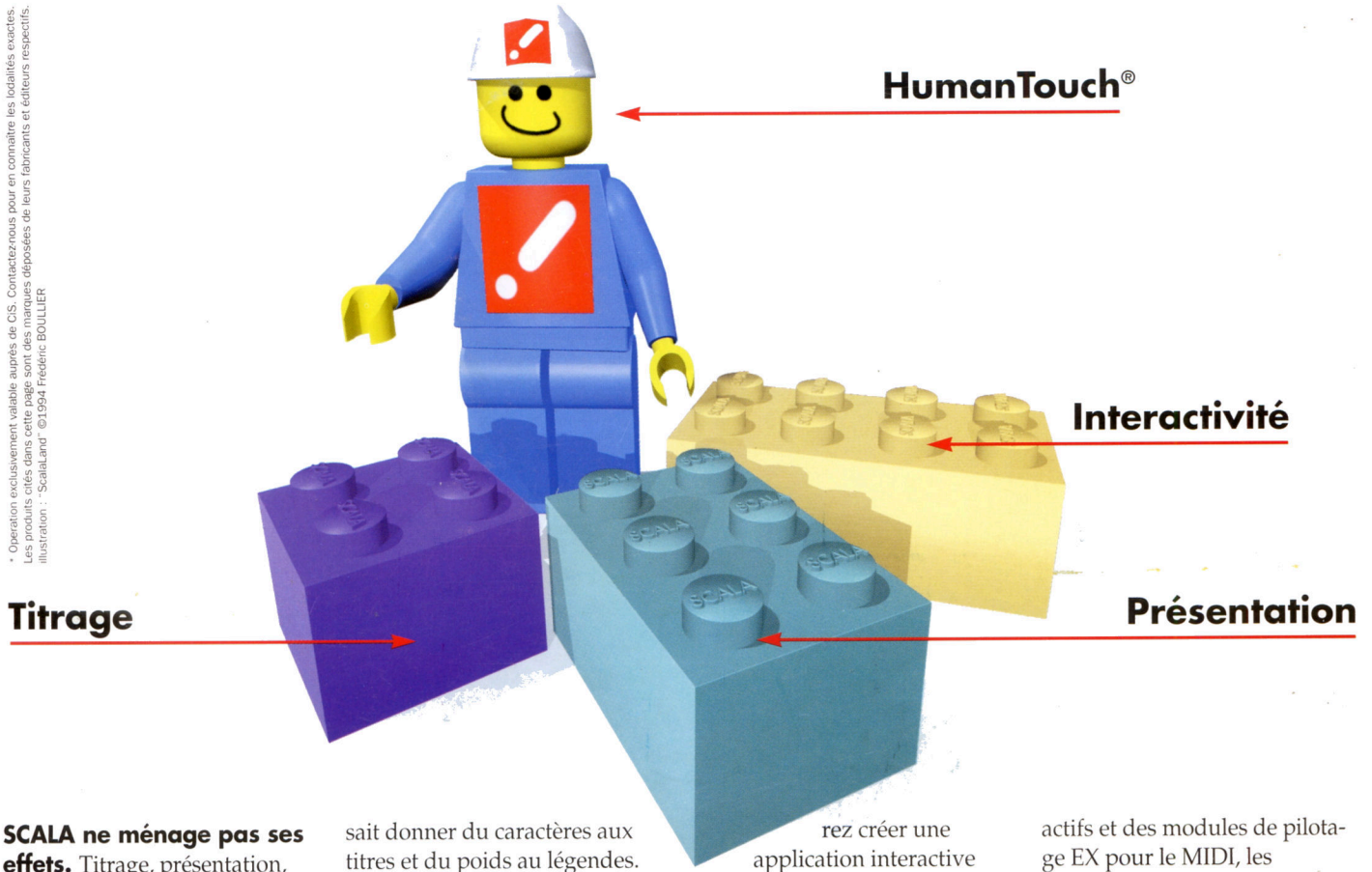
- La Vidéo
- Le Multimédia
- Les Démos
- Les jeux
- Les DP
- Le Son
- La 2D
- La 3D
- Etc.

45F

**En vente le 20 juillet 1994**

*New Adventure Group, éditeur, Paris.*

# SCALA pour Amiga®, toute une gamme de matériaux pour le multimédia.




* Operation exclusivement valable auprès de CiS. Contacteznous pour en connaître les lodalités exactes. Les produits cités dans cette page sont des marques déposées de leurs fabricants et éditeurs respectifs. illustration : "ScalaLand" ©1994 Frédéric BOULLIER

**SCALA ne ménage pas ses effets.** Titrage, présentation, application multimédia interactive, avec SCALA tout est possible ...et réussi. Parce que SCALA maîtrise depuis longtemps l'élément fondamental de la communication visuelle : la dynamique. Grâce à son grand choix d'effets et de volets d'apparition, SCALA dynamise votre message, quel qu'il soit.

**HumanTouch®.** Juste ce qu'il faut de fonctions, des commandes écrites en toutes lettres et en français, des boutons faciles à sélectionner, l'interface HumanTouch® de SCALA ne fait pas dans le clinquant : elle vous simplifie la vie.

**Typo, texte et titres, SCALA est dans son élément.** Ombrer, souligner, ajouter un contour ou du relief, SCALA sait donner du caractères aux titres et du poids au légendes. Et si les styles livrés d'origine ne vous conviennent plus, SCALA est compatible avec les milliers de polices disponibles pour l'Amiga; vous n'avez qu'à choisir.

**SCALA s'occupe de votre image.** Les logiciels SCALA sont tous livrés d'origine avec des fonds d'écran et des illustrations conçus par des graphistes pour donner immédiatement une finition très "pro" à vos productions. SCALA est également compatible avec tous les logiciels de dessin Amiga pour vous permettre d'apporter votre touche personnelle.

**Evolution.** Aujourd'hui, vous choisissez VideoTitler pour réaliser vos génériques. Quand vous en aurez envie, vous pourrez créer une application interactive avec Scala MultiMedia : c'est le programme d'évolution continue CiS/SCALA; le droit de changer de Scala pour la différence exacte des prix en vigueur entre la version que vous abandonnez et celle que vous souhaitez acquérir *.

**SCALA existe en trois couleurs.**
En mauve, Scala VideoTitler pour le titrage vidéo amateur : 35 effets de page dont le générique déroulant vertical ou horizontal, 25 effets d'apparition, 4 polices de caractères et jusqu'à 99 pages de titres.
En vert menthe, Scala MM200 pour le titrage vidéo et la présentation :
80 effets de transition, 15 polices de caractères, 60 fonds d'écran, 80 symboles, des boutons interactifs et des modules de pilotage EX pour le MIDI, les CDVideo, le photoscope iON de CANON...
En brun havane, Scala MultiMedia MM300 pour la présentation interactive multimédia :
plus de 100 effets de transition, 15 polices de caractères, 70 fonds d'écran des outils de dessin et des modules de pilotage EX pour les genlocks GVP G-Lock et VISION24. En option, une télécommande infrarouge et un système de montage vidéo.

# Pourquoi faire compliqué?

**Disponible en France à la Fnac et chez les meilleurs spécialistes Amiga**
(liste sur simple appel au 57 89 11 40)

**Distribué en Belgique par**
**EIS** 31, rue du Prof. MAHAIM
4000 LIEGE - COINTE Tél / Fax : 41 52 71 95

**Les logiciels SCALA sont édités en version française et supportés par CiS**
14, Avenue HERTZ, Europarc,
33600 PESSAC, France
Tél : +33 57 891 140
Fax : +33 56 362 846